PCFormat®

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

ŠTEVILKA 67 / SEPTEMBER

MED NAMI SO

PIRATI!

Koliko izgube zares prinaša mračna plat digitalne dobe?

116 STRANI RAČUNALNIŠTVA IN ZABAVE

PREBERITE OPIS ENE NAJBOLJ IMPRESIVNIH IGER VSEH ČASOV!

Odlični **Bioshock** odpira novo poglavje

Izboljšajte svoje poletne fotografije

Delavnica o digitalni fotografiji

PLUS!

Supertest procesorjev

Preizkus iger za DX10

Tehnologija za kratek čas

DELAVNICE

18 STRANI NASVETOV

- DODATEN ZASLON
- POTEGAVŠČINE
- HITREJŠE IGRE

Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

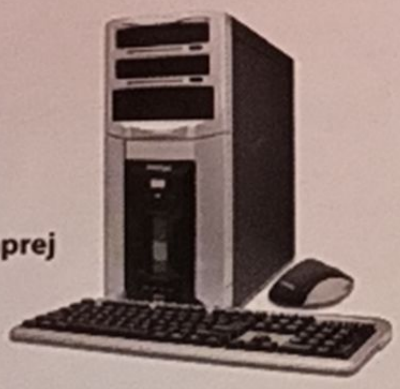
SEPTEMBER 2007 / 67 / 5,99€

9 771580 819009

Moč, ki jo potrebujete

Uživajte v zavidljivih zmogljivostih Prestigio Gamer PC računalnika, ki je osnovan na novem Intel® Core™ 2 Duo desktop procesorju

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional



Priporočena prodajna cena z DDV:
od 660€ naprej

Prestigio GAMER osebni računalnik

je izredno zmogljiv multimedijski računalnik, ki je zasnovan na najnovejši tehnologiji in vam zagotavlja odlično delovanje. Tu je vaša priložnost, da zmagate v svoji najljubši računalniški igrici, saj je namenjen prav uporabnikom, ki zahtevajo le najboljše.

Intel matična plošča i965 ali več, Intel Core 2 Duo procesor, delovni spomin 2GB ali več, trdi disk 320GB ali več, Grafična kartica Nvidia 8600GT 256MB – DirectX 10 ali več, optični pogon DVD+/-RW LabelFlash, ohišje z 400W ali več napajalnikom. 2 leti garancije.

Prestigio LCD monitor P3190W

Širok zaslon je primeren za razvedrilo, za gledanje filmov ali igranje računalniških iger, kot tudi za delo doma ali na delovnem mestu, saj na širokem zaslonu vidite več podatkov naenkrat kot pri običajnih monitorjih. Na voljo je v črni ali srebrni barvi.

Velikost zaslona: 19" Glare type • Max Ločljivost: 1440x900 • Svetilnost: 300 cd/m² • Kontrast: 500:1 • Odzivni čas: 5 ms • vgrajeni zvočniki

Priporočena prodajna cena z DDV:
193 €

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je izredno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostaven za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto oblikovanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Back-up funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni potrebno dodatno napajanje • 2 leti garancije

Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV:
že od 79 € naprej

Prestigio izdelke lahko kupite pri naslednjih pooblaščenih prodajalcih:

ROLAN d.o.o. Maribor, www.rolan.si, 080 1820;
ALIANSA d.o.o. (Žalec, Lenart, Maribor), www.aliansa.si;
vse BIG BANG trgovine po Sloveniji, www.bigbang.si

www.kup-it.si MODRA ŠTEVILKA 080 30 01

intel Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

Prestigio
www.kup-it.si

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logotip, Intel logotip in Intel Inside logotip so zaščitene blagovne znamke Intel Corporation ali njegovih podružnic v Združenih državah Amerike ali drugih državah.
© 2007 Prestigio. Vse pravice pridržane. Prestigio si pridržuje pravico do spremembe te ponudbe ali tehničnih specifikacij izdelkov iz te ponudbe brez predhodnega obvestila. Slike so simbolične. Oblika izdelkov in barvne variante se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.
Delovanje sistema, delovanje baterije, kakovost in funkcionalnost ter brezžično delovanje se lahko razlikujejo glede na specifične lastnosti operacijskega sistema, strojne opreme in programske opreme. Delovanje, merjeno s testi SYSMark® 2004, PCMark® 2005 in 3DMark® 2005 se nanašajo na predhodne generacije Intel® Centrino® mobilne tehnologije. Izboljšano delovanje baterije, merjeno s testi MobileMark® 2005, se nanašajo na predhodne generacije Intel Centrino mobilne tehnologije. Brezžična povezljivost in nekatere funkcije lahko zahtevajo nakup dodatne programske opreme, storitev ali zunanje strojne opreme. Dostopnost javnih brezžičih dostopnih točk je omejena, brezžična funkcionalnost se lahko razlikuje glede na državo uporabe in nekatere dostopne točke mogoče ne podpirajo Intel Centrino mobilnih sistemov, ki bazirajo na Linux-u. Več informacij na www.prestigio.com.

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

Zmogljivost za zahtevne uporabnike – Tecra A8. Z garancijo vračila denarja.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TOSHIBINO ZAGOTOVILO*. Če prenosnik Tecra A8 z mobilno tehnologijo Intel® Centrino® Duo, registriran v okviru te prodajne akcije, preneha delovati v prvem letu po nakupu in ga v garanciji popravi Toshiba ali njeni pooblaščeni serviserji, lahko obdržite popravljeni prenosnik, vrnili pa vam bomo tudi celotni znesek nakupa.

BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA
- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI
- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA
- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE
- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA
- 50% zmogljivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-103

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Business
- 512 + 512MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 100 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard, tipkovnica odporna proti politju
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

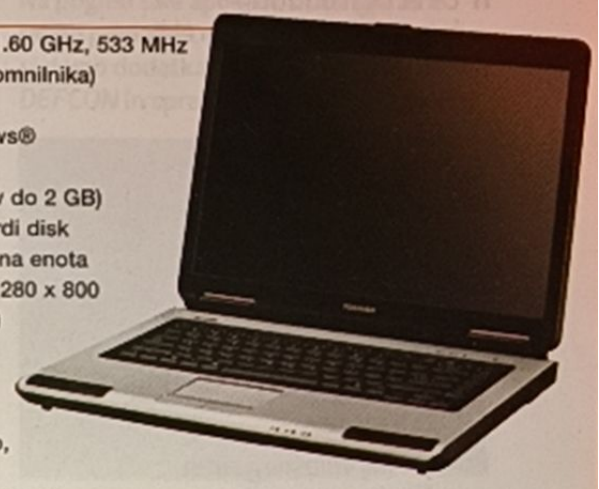
Cena: **833,00 EUR** brez DDV (999,60 EUR z DDV, 239.544,14 SIT)

Satellite A100-785

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Basic
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 120 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g, 5 v 1 medijska reža, Bluetooth
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **700,00 EUR** brez DDV, (840 EUR z DDV, 201.297,60 SIT)

Satellite L40-139



- Intel® Celeron® procesor M-520 (1.60 GHz, 533 MHz FSB, 1 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Premium
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2 GB)
- 120 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- Intel® GMA 900 (do 256MB VRAM)
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem
- 3xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, Express card
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **540,00 EUR** brez DDV, (648,00 EUR z DDV, 155.286,72 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da bosta nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, [illegible]rodaja.Toshiba@inea.si

PCF 67/september 2007

PCFormat®

● NA NASLOVNICI

Prava tarča

Novo & seksi

Najboljša nova oprema Nova Asusova osnovna plošča, ultra-lahek notesnik, napajalnik, ki je dejansko dobra ideja in novi Akasini hladilniki za grafične kartice
str. 8

44
Supertest
Procesorji so srce računalnika, zato smo jih deset podvrgli noro težki preizkušnji

76
Bioshock
Bi radi bili biološko šokirani? Poskusite s kakšnim rojem čebel ali tremi!

VKLOP

Pripravite se na poplavo

10 Mesec v številkah
ID je zagrizel v jabolko
11 DirectX 11 do 2009
Longhorn Reloaded preklican
12 Ušesa na pecljih
Roboti se učijo ubijati
Zasvojljive igre
13 Kič!
16 Laser oživil trde diske
Drug planet
17 Za šankom

VAŠVKLOP

18 Vaša pisma
Povejte kaj smešnega in si pripišite lepo nagrado

OPREMA

OPISI

● **44** Supertest procesorjev
Deset čipov na maratonskem testu
52 Test slušalk **56** Asus Xonar D2
58 Asus Blitz Formula **69** Samsung Q1 Ultra **60** Logitech Cordless Desktop Wave/Sony Vaio VGN-FE48E/ Logitech Air MX **61** Canyon CNR-MPV4/Toshiba Satellite A200-1AX/ Hanns.g HW223DP/Creative Zen Stone 1GB **62** Antec Sonata III/Shure SE530
64 Microsoft Expression Studio
65 Serif PanoramaPlus 3

TEME

56 Na pohodu: Barcelona

DELAVNICE

● **94** Obdelava fotografij
● **100** Na dotik občutljiv zaslon
102 Urejanje besedila na spletu
104 Mega stroj
● **106** Pospešite S.T.A.L.K.E.R.
● **107** Računalniške potegavščine

IGRE

NAPOVEDI

● **68** Fallout 3
70 Pro Evolution Soccer 2008
71 Age of Conan
72 Assassin's Creed
73 Knights of the Sea
74 Tabula Rasa

OPISI

● **76** Bioshock
● **78** World in Conflict
80 Driver: Parallel Lines
82 Loki
84 Lost Planet
86 Enemy Engaged
87 Transformers
88 Attack on Pearl Harbor
89 Flyboys/The Sims: Pet Stories/ UFO: Extra Terrestrials
90 Dance!/Kingdom of Loathing/ Anarchy Online/Puzzle Pirates
90 Dofus/The Amazing Flying Brothers

TEME

● **22** Zabavna tehnologija naslednje generacije
● **28** Pirati!
● **34** DX10: Posebno poročilo
38 Intervju: Phil Hester

STALNE RUBRIKE

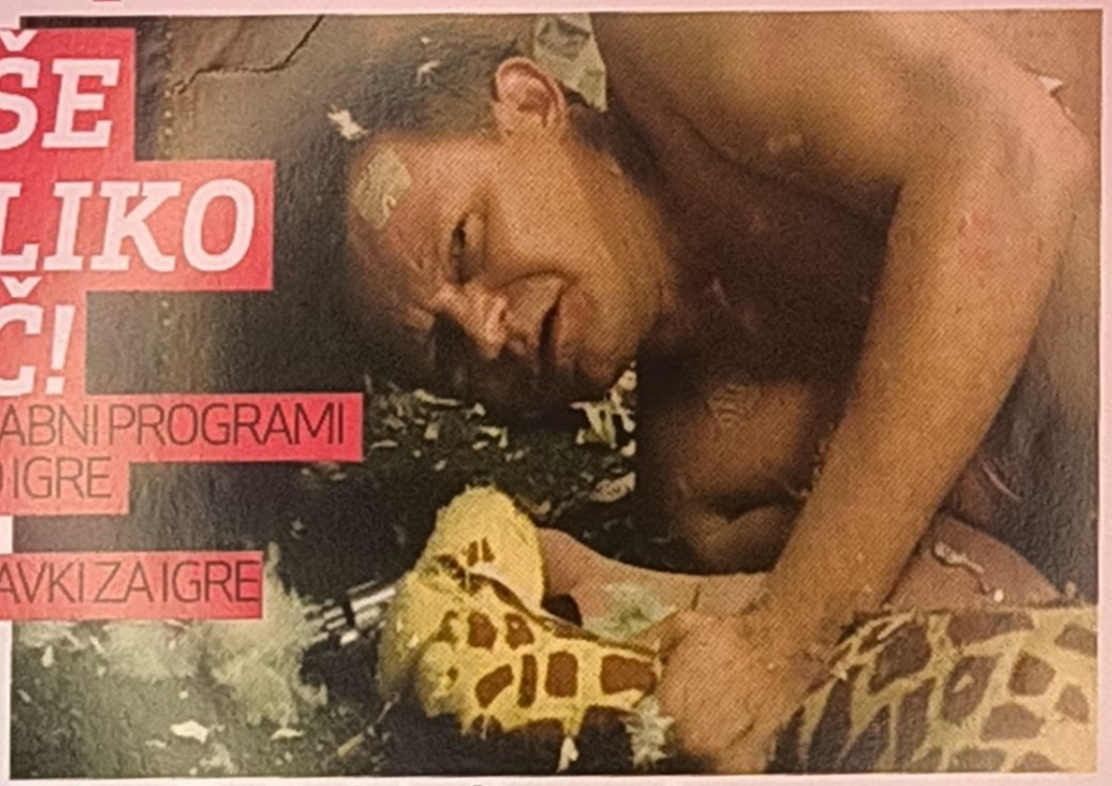
5 Vsebina diska
21 Naročite se
108 Vprašajte Gregorja
112 DVD kotiček
114 Bobi Digital

Naročite se na PCFormat DANES!
Obrnite na stran 21 in preberite, kako lahko prihranite.

Vsebina diska

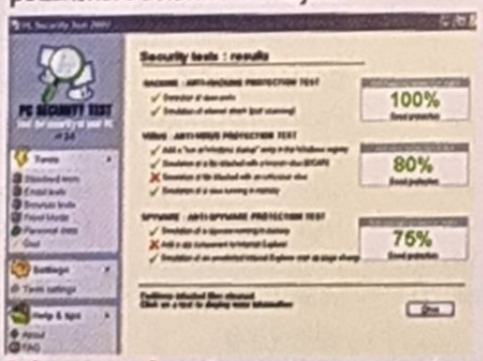
Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

IN ŠE VELIKO VEČ!
- UPORABNI PROGRAMI
- DEMO IGRE
- MODI
- POPRAVKI ZA IGRE



Film Poljubi ali umri

Felix, vsega naveličani plačani morilec se odloči, da bo dal odpoved v svoji krvavi službi. Ko svojim "nadrejenim" predstavi mladega Jimmyja, navdušenega nad poslom, vsemu skupaj obrne hrbet in si poskuša zaslužiti nekaj dodatnega denarja z igranjem varuške ubogemu Bubbi, ki je sicer po vseh predpisih odrasel človek, a o življenju nima pojma. Žal pa tudi Felix nima pojma, da se odpovedi v službi, ki jo je imel, ne obravnavajo ravno po zakonih o delovnih razmerjih...



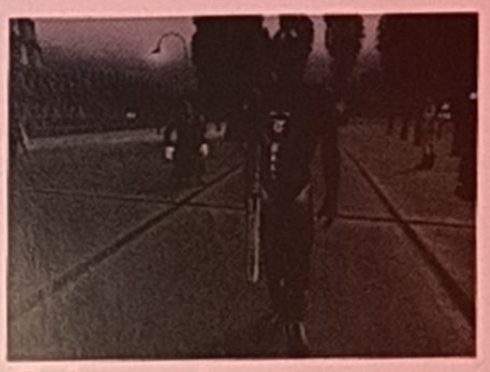
Uporabni programi
PC Security Test 2007

Brezplačno preverite, če je vaš računalnik občutljiv na viruse, spyware in vdore, istočasno pa lahko tudi hitro preverite, če programi, ki so namenjeni zaščiti, delujejo, kot bi od njih pričakovali.

Brezplačni programi
Photomatix Pro

Photomatix Pro je program, s katerim lahko spojite več slik, posnetih z različnimi nastavitvami fotoaparata, v eno samo HDR sliko z vsemi podrobnostmi in brez nadležnih napak v osvetlitvi.

Težave z diskom? Javite se nam
Ekipa *PCFormata* vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.
info@pcformatslo.net 02 330 33 02



Celotna igra
Anarchy Online

Privočite si zdravo dozo večigralskega veselja v tej popolnoma brezplačni znanstveno-fantastični igri MMORPG.

Demo DEFCON
Everybody Dies

Na pogled tale apokaliptična igra ni ravno privlačna, a je noro igralna. Oglejte si demo dodatka za vedno bolj popularni *DEFCON* in sprašite riti drugim državam.

Mod Q3 Geoball

V tem modu za *Quake 3* se kotalite naokoli kot žoga in iščete pot do konca stopnje. Vse stopnje so polne ugank, dvigal in nihal, ki vam skušajo otežiti pot do cilja. Počutite se okroglo!

PCFormat

VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformat.si

Urednik Aljoša Hancman, aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič, barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Damijan Gradečak damijan.gradecak@videotop.si
Grafični oblikovalci Jay Erjavec, Aleš Fras, Barbara Banovič, Marko Jaušovec
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Gregor Mraz, Damjan Popič, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Fotografije Daniel Andjelković

ZALOŽNIK

VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel.: 02 330 330 0 Fax: 02 330 33 11
info@videotop.si

Direktor Nikola Janković, nikola.jankovic@videotop.si
Direktor produkcije Brane Smodič, brane.smodic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Cebek janja.cebek@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik, peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Vesna Krivec, vesna.krivec@videotop.si
Naročnine Klavdija Erjavc, klavdija.erjavc@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija Distribucija ČZP Večer d.d.
Naklada 8.300

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Auto Bild, Big Brother, Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si.

Na podlagi Zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije. VideoToP in uredništvo PCFormata ne odgovarjata za vsebino in resničnost objavljenih oglasnih sporočil in prevzetih vsebin z navedenih internetnih oglaševalnih elektronskih lokacij. Uredništvo prav tako ne prevzema odgovornosti za nenaročene in tiskarske napake. Člankov iz PCFormata ni dovoljeno reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja založnika. Zavržja jamstvati in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Uredništvo revije PCFormata ni zavezano k vračanju in odgovarjanju na prejeta rokopise, fotografije in elektronsko pošto.

V kolikor revijo PCFormat s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mojco Šubernik na 02 330 330 2, ali pošljete e-sporočilo na klavdija.erjavc@videotop.si. PCFormat izide vsakega prvega v mesecu.

#67/01.09

PCFormat®

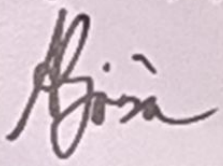
Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

Ena politična

Ne bo prehudo. Politično namreč. Odkrito povedano sem na tem področju preveč bebast, da bi znal pravilno povezati kvadratke, če bi imel na eni strani lista kvadratke z Janezi, na drugi strani pa kvadratke s političnimi strankami. Vseeno pa dovolj gledam televizijo, izpolnjujem obrazce vseh oblik in dolžin ter čakam v vrstah na uradih, da mi je jasno, da nekaj ne štima s samo ureditvijo. Ja, politični bebec je pravkar javno prijavil, da demokracija smrdi. Tudi dejstvo, da sem to lahko storil, marsikaj pove o demokraciji.

Brez skrbi, ne bom kandidiral za predsednika, kot je to storilo še nekaj za to enako kvalificiranih kot jaz (še en minus za demokarcijo). Bom pa predlagal alternativo demokraciji, ki bi po mojem rešila marsikaj. Za osnovo bi vzel diktaturo, kjer ima vodja popolno moč. Tako bi se rešil problem neumno dolgih postopkov sprejemanja dobrih zakonov. Nič več potrjevanja odločitev s strani desetih vaških komisij - kar šef reče, to velja in pika. Kaj pa če bi ljubljeni vsemogočni vodja nenadoma postal tiran in izdajal zakone v slogu: "Vse ženske nad 20 in pod 50 let morajo v prisotnosti velikega voditelja razgaliti oprsje, njihovi moški spremljevalci pa tega ne smejo vzeti osebno!" Tudi za to imam rešitev. Mandat diktatorja bi bil omejen na kaki dve leti, po tem obdobju pa bi ga ljudstvo z volitvami obsodilo na zaporno kazen glede na to, kako dober voditelj je bil. Če je bil slab, bi pač po dveh letih neprestanega gledanja oprsij šel v zapor za 50 let. Nekateri bi sicer to imenovali "dobra kupčija", a večina zelo verjetno ne.

Dobra zadeva, kajne? Sem pripravljen prodati avtorske pravice, če je kakšna vlada slučajno zainteresirana. Še več, revija *PCFormat* bo celo sponzor vsaki državi, ki bi se odločila za to napredno obliko ureditve. Ja, brezplačne majice z motivi *PCF* za vsakega novo izvoljenega voditelja in njegovo družino. In če pokličete v naslednje pol ure...



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@videotop.si

BARBARA BANOVIČ
Z dopusta je prišla srednje zapečena. Nizka cena za namakanje nog v slani vodi, poležavanje na plaži, brezskrbno branje...

DAMIJAN GRADEČAK
Damijan. Damijan? Damijan! Ej, zbudi se! Moramo nekaj napisati na uvodno stran revije... Nič ne bo. Podlegel je nečloveškemu tempu dela.

BRANE SMODIČ
Brane ima vedno zadnjo besedo. "Ne, pa nimam." No, potem pa nimaš. "Saj to ti že ves čas pravim." V redu. "Ja, vem, da je."

DAMJAN POPIČ
Poslali smo ga med pirate. Vrnil se je sicer živ, bo pa odslej kupoval čevlje po polovični ceni in si vsaka tri leta prelakiral levo nogo.

JAY ERJAVEC
Jay je naš "dizajner extrodin... extraordi... extar... ext..." Čakajte, kako že gre? Pač zelo dober oblikovalec je, to smo vam želeli povedati.

GREGOR MRAZ
E3 je zaradi obilja dela moral izpustiti, zato se je nadejal obiska GC v Leipzigu. Žal ste ga tudi ta mesec zasuli s pošto, tako da...

TOMAŽ BARTOLJ
Pred kratkim smo mu poslali *Bioshock*. Od takrat se ne oglaša ne na telefon, ne na e-pošto, ne na pisma, ne na poštne golobe. Zaskrbljeni smo.

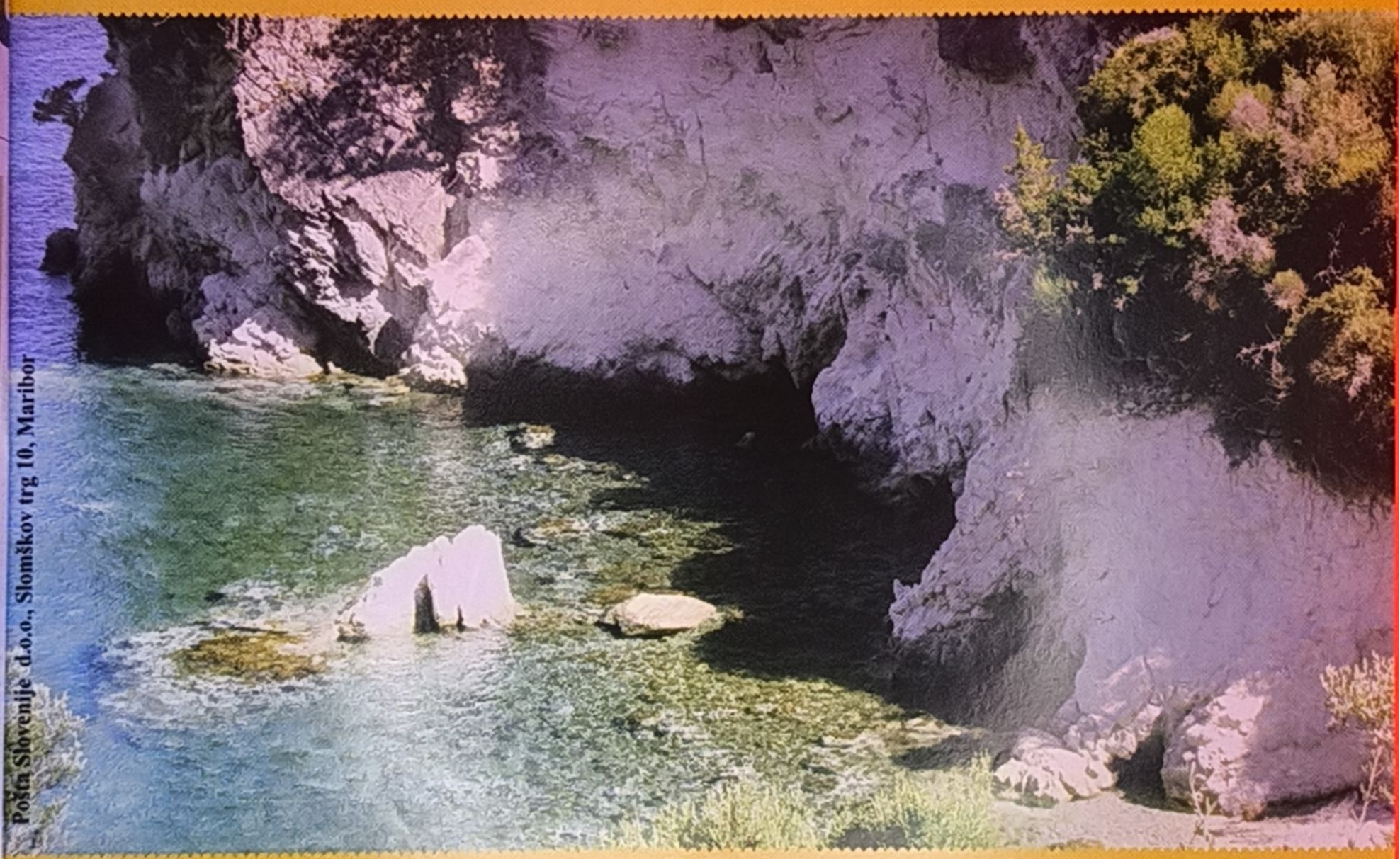
TOMAŽ KOTNIK
Dobil je okoli tri kilograme težkega in skoraj pol metra dolgega vriskača z imenom Rožle. Čestitke, stari, tako se to dela.

JELENA VARDA
Uredniška filmofilka ni bila ganjena s strani Transformerjev v igričarski obliki. "Hm, komu bi igro podtaknila za opis. Gregor? Si tu?"

ANDREJ POTOČNIK
Milijon procesorjev ima trenutno pri sebi. Če potrebujete, da vam karkoli sprocesira, mu samo pošljite po pošti in stvar bo urejena. Stran 44.

www.posta.si

Fotografije po polovični ceni



Pošta Slovenije d.o.o., Slomškov trg 10, Maribor

Pohitite in izkoristite **50-odstotni** popust pri naročilu nad 50 fotografij, oddanih na digitalnih medijih ali poslanih prek interneta, dimenzij **10 x 14** ali **10 x 15** cm.

Skupaj z izdelanimi fotografijami boste prejeli tudi kupon, s katerim lahko vse do 3. decembra 2007 izkoristite ugodnost "**ob naročilu nad 50 fotografij 20 fotografij brezplačno**".

Dostava na dom brez doplačila!

PONUDBA VELJA OD 17. DO 24. SEPTEMBRA 2007.

foto GM

Razvijanje filmov in izdelava fotografij:
FOTO GM LAB d.o.o.
Ljubljanska cesta 5, 4000 Kranj

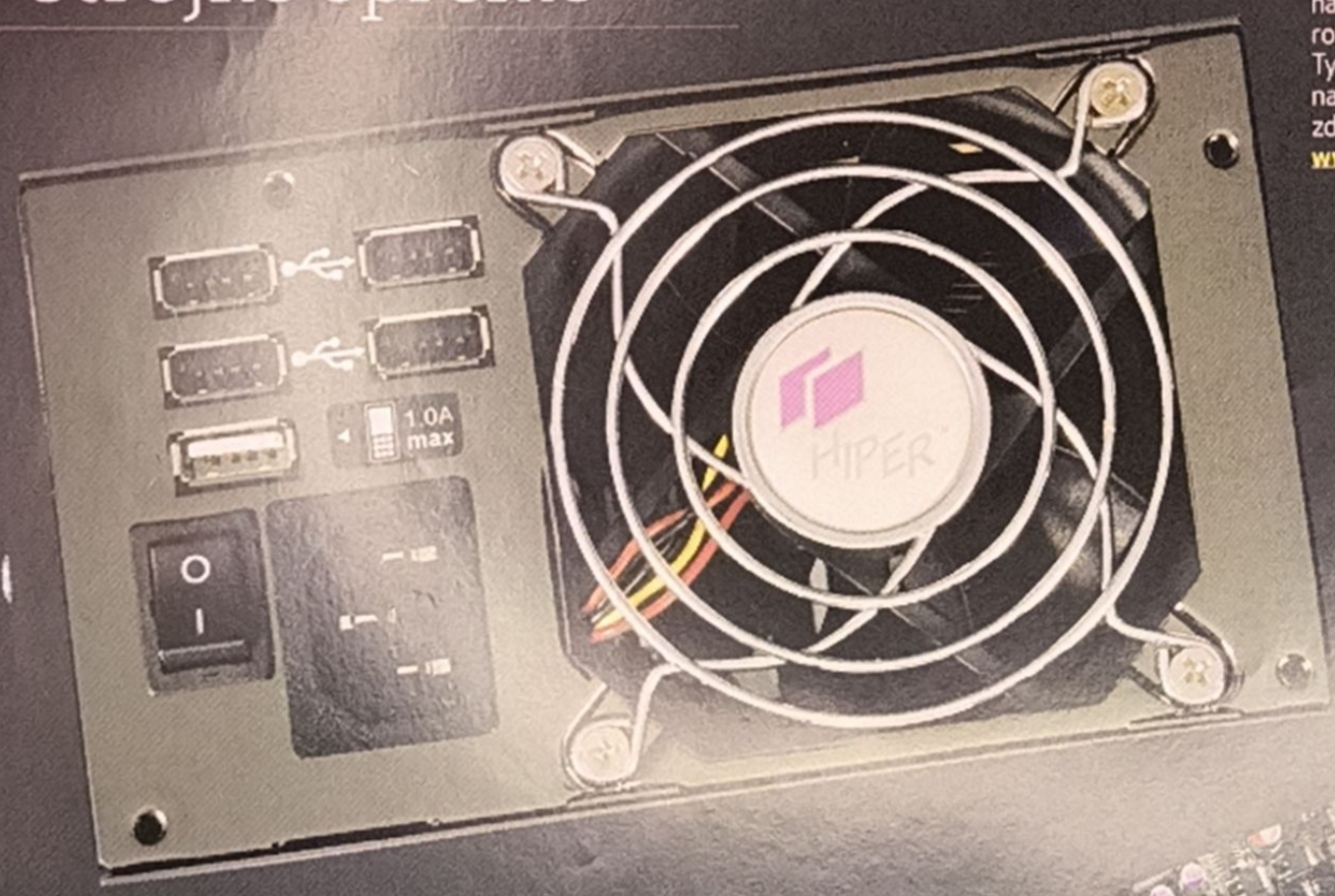
Zanesljivo vsepovsod
POŠTA SLOVENIJE
POŠTA IN FINANCE

Novo & Seksi

Slačimo najnovejšo strojno opremo

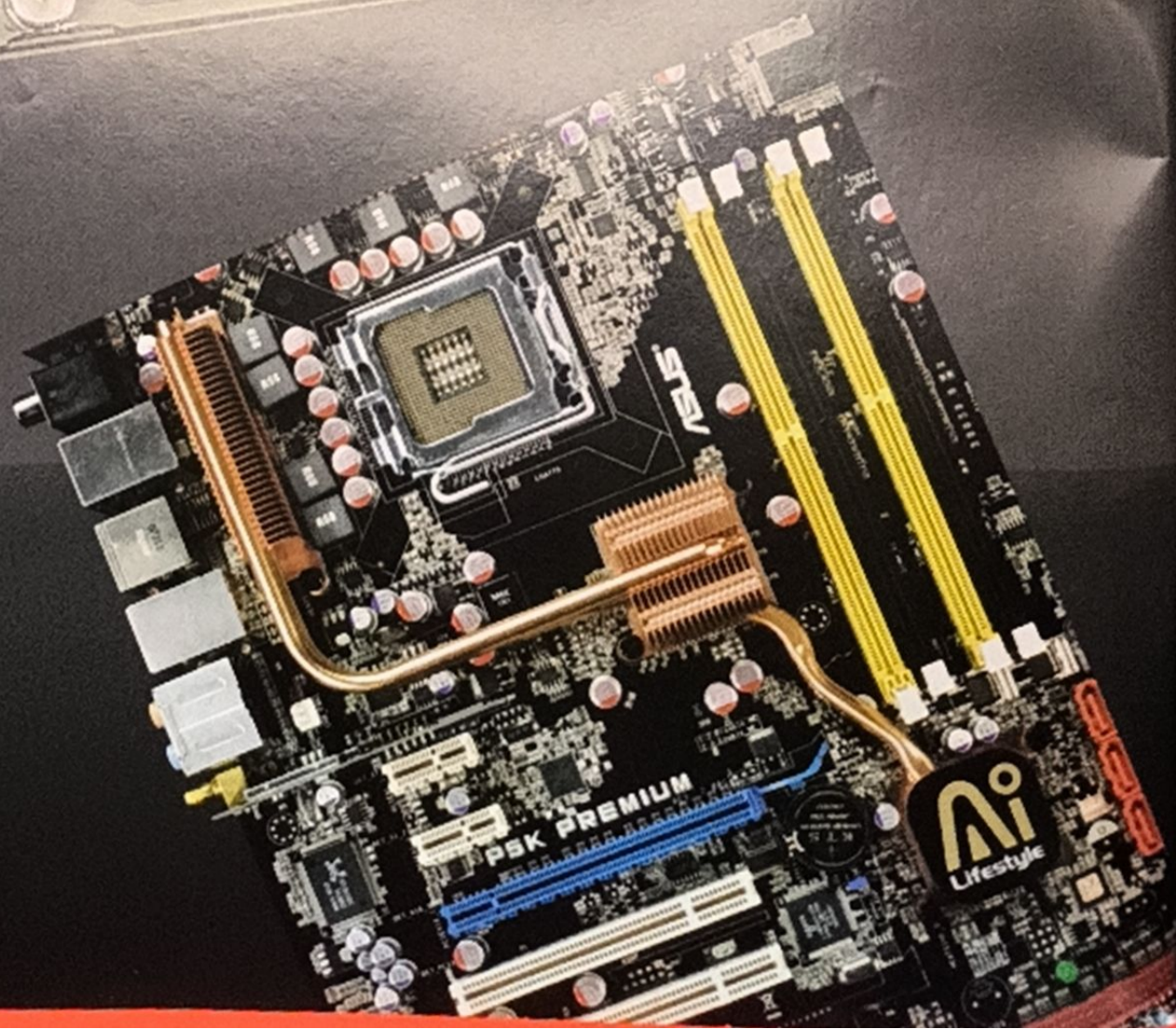
ELEKTRARNA

Proizvajalci napajalnikov imajo le malo možnosti za razširitve modelov, ki jih spravlj na trg. Tako smo vsaj dolgo mislili. Hiper je namreč potegnil prav zanimivega zajca iz rokava s tem krasnim 770W napajalnikom Type-R, saj je na zadnjo stranico zadeve nabasal še stiri vrata USB. Nam se vsekakor zdi več kot le dobra ideja.
www.hipergroup.com



P5K PREMIUM

Glede na to, da podpira Conroeje s 1.333MHz vodilom in ima potencial za nečloveško navijanje, je tale osnovna plošča "Black Pearl Edition" več kot le slastna. Če ji boste privoščili kak Core 2 Quad in kak par ali dva 1.066MHz pomnilniških modulov DDR2, boste dobili srce norega igričarskega stroja.
www.asus.com



PORTÉGÉ R500-10J

Predstavljamo vam najlažji notesnik na svetu ta hip, ki tehta le 979 g. Pri tem pa očitno sploh ne bo pohabljen, saj ima vse potrebne priključke, optični pogon (ki je tudi najtanjši na svetu), 12,1-palčni zaslon in avtonomijo baterije, ki bi naj znašala od 7 pa celo do 12,5 ur.

www.toshiba-europe.com

"Predstavljamo vam najlažji notesnik na svetu ta hip"

AKASA VORTEXX

Akasa nam bo kmalu servirala dva nova hladilnika za nVidiine in ATI-jeve grafične kartice, AK-VC-01 in AK-VC-02. Oba bosta imela bakreno bazo, "vroče cevi" pa bodo zrak odvajale od grafičnega procesorja in pomnilnika do tihega, 70mm ventilatorja. Namestitev bi naj bila prav tako smešno enostavna, in če sodimo po dosedanjih Akasinih izdelkih, bodo obljubo tudi držali.

www.akasa.com.tw

SPAM? KAJ JE ŽE TO?
www.NORMAN.si

#67/09.07

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

294.912

Število procesorjev v petaflopni konfiguraciji IBM-jevega novega superračunalnika Blue Gene/P. Obstaja tudi tri-petaflopna konfiguracija z 884.736 procesorji.

100

Količina dolarjev, ki jih je nVidia prispevala za nagrade na prireditvi QuakeCon. Med drugimi se je odvijal tudi ekipni turnir v *Enemy Territory: Quake Wars*.

500

Za toliko odstotkov je naraslo število uporabnikov *Facebook* v zadnjih šestih mesecih v VB, spletno stran pa je tam obiskalo 10% uporabnikov interneta.

60

Minimalno število dolarjev, ki jih mesečno plačujejo uporabniki AT&T-jevega paketa z iPhoneom. K temu je treba dodati še 600$ za sam telefon.

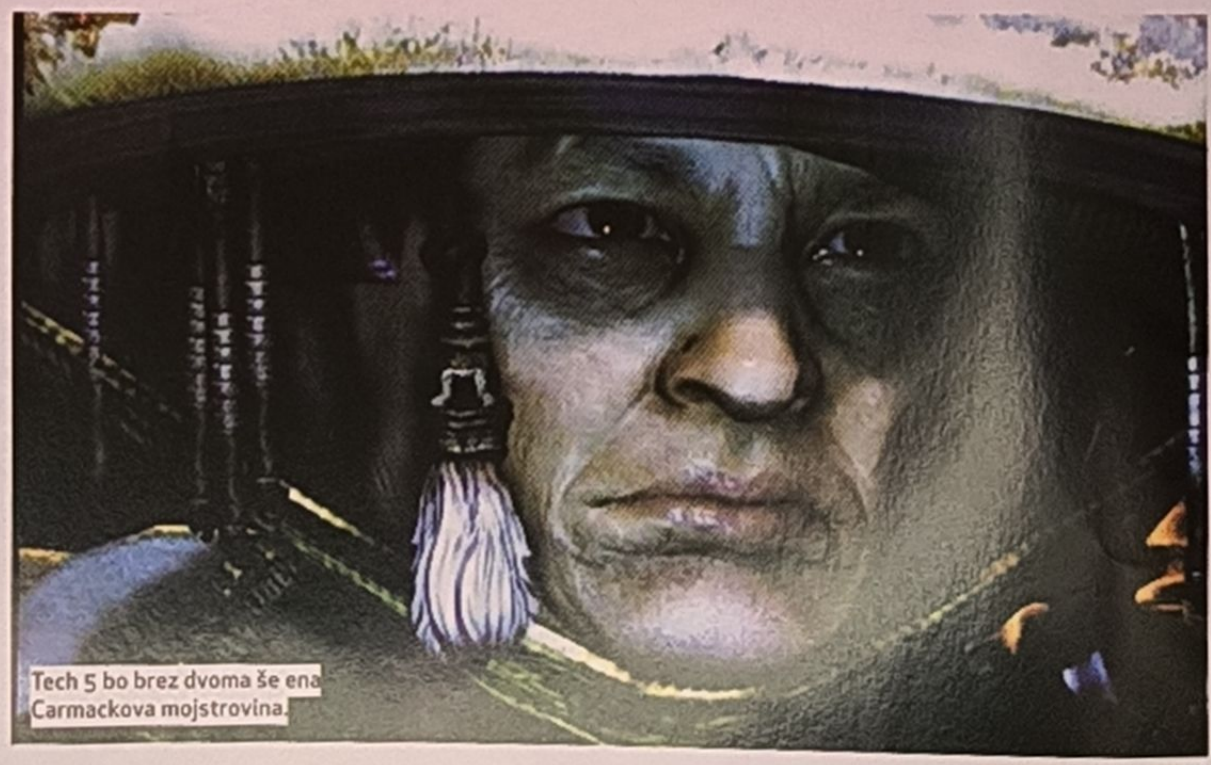
11

Točno tolikokrat je Justin Lowe moral vrniti konzolo Xbox 360 v trgovino zaradi resne okvare. In mi smo mislili, da lastniki PC-jev trpimo.

ANALIZA NOVIC

ID JE ZAGRIZEL V JABOLKO

Se legendarni id seli na Mace?



Tech 5 bo brez dvoma še ena Carmackova mojstrovina.

Ne moremo zanikati, da ima šampion zvrsti prvoosebnih strelskih iger, veliki id, zares impresivno zgodovino v svetu PC-jev. Če se ne zavedate vpliva iger *Quake*, *Doom* in *Wolfenstein 3D* na omenjeno platformo, potem ste verjetno zadnje desetletje pasli koze nekje na nadmorski višini nad 5.000 metrov. In z ostalimi pastirji ste debatirali zgolj o tem, kje so najbolj sočni pašniki in se prepirali, katera koza ima najdaljšo brado.

Zato je za nas kar precejšen šok dejstvo, da je John Carmack id-jev pogon Tech 5 predstavil na Macu na veliki Applovi konferenci Worldwide Developers Conference (WWDC), ne na PC-ju. Tech 5 se hvali z neomejeno podporo za teksture, id pa pravijo tudi, da bo šlo za pravo večplatformsko rešitev, ki bo razvijalcem omogočala zaganjanje enakih orodij enako dobro na Macu, PC-ju, PS3 ali Xboxu 360. Nezanemarljiv je tudi podatek, da je Carmack vsem prisotnim na predstavitvi povedal, da igra Mac pomembno vlogo pri razvoju. Še isti mesec je EA najavil, da bodo štiri njihove velike serije predelane za Macov sistem OS X, še več pa jih bodo najavili v bližnji prihodnosti. Ali je to torej znak, da se velika imena selijo z naše barke in se ozirajo za drugimi trgi?

John Carmack programira na Macu in pri tem še uživa. Je čas, da v vodo spustimo rešilne čolne?

No, ne ravno. Vsi si lahko oddahnete, saj bo PC zelo verjetno še lep čas sedel na prestolu kot glavna razvijalska platforma. Čeprav je Steve Jobs zadovoljen s poplavo identičnih belih iStvari, s katerimi nas je zasul, pa PC-ji še vedno vodijo na področju prilagodljivosti in grafične moči. To je tudi glavni razlog, zakaj razvijalci, še posebej tisti, ki ustvarjajo vrhunske grafične pogone, ne bodo zavrgli dobro uveljavljenih metod in se podali v razmeroma neznan svet iger za Mace. ¤ PCF

DIGITALNI TRAČ

DIRECTX 11 DO 2009

Se obetata nov programski vmesnik in operacijski sistem?

DirectX 10 morda nikoli ne bo dobil prave priložnosti, da se prebije skozi puberteto. To novico nam je potrdil sicer neuraden vir pri velikem proizvajalcu grafičnih kartic. Izvedeli smo, da bi Microsoft lahko imel v načrtu izdati naslednjo različico že v manj kot dveh letih. "Pri Microsoftu tega sicer še niso uradno objavili, ampak iz trenutnega dogajanja lahko sklepam, da ciljajo na začetek leta 2009 ali v najslabšem primeru sredino 2009," nam je povedal naš vir.

DirectX 9 je izšel leta 2002, čemur je sledilo pet let čakanja na DX10. Čeprav se naslednja različica večkrat razvija skorajda istočasno s strani druge ekipe, pa kratek razvojni cikel namiguje na eno izmed dveh možnosti: ali želi Microsoft čim prej popraviti napake narejene v DX10 ali pa je Vistina naslednica, Vienna, prav zares na poti... in njen izid sploh ni tako daleč.

DirectX 10, podobno kot Windows Vista, številni uporabniki precej kritizirajo, ker zaradi njega igre delujejo občutno počasneje, izboljšave grafike pa so komaj opazne, če sploh so. Temu problemu smo v tej številki namenili večstransko temo, ki jo lahko preberete nekaj strani naprej. Popravki so sicer odpravili nekaj grafičnih napak, ki so se pojavljale, vendar se število slik v sekundi še vedno niti slučajno ne približa tistemu pri DirectX 9.

Strelska poslastica *Crysis*, ki ni več tako daleč od izida, morda ne bo imela veliko časa, da pokaže dobre plati DirectX 10.

Če sta DX11 in Vienna res tako blizu, potem Microsoft nima več veliko časa, da zlika trenutni različici vmesnika in operacijskega sistema. Sicer datum izida prvega servisnega paketa za Visto še ni bil najavljen, a bodo mikrosoftovci v kratkem gotovo najavili nekaj velikega in morda to celo ne bo ta paket popravkov.

Glede na to, da imajo pri Microsoftu še vedno polne roke dela s podporo za Windows 2000 in XP, je naša napoved nove arhitekture morda prenagljena. Vienna bi lahko bila samo napreden servisni paket, ki bo v Visto vpeljal nekaj težko pričakovanih lastnosti, kot je denimo datotečni sitem WinFS. Bomo zelo kmalu videli, za kaj gre... ¤ PCF

DIGITALNI TRAČ (2. DEL)

LONGHORN RELOADED PREKLICAN

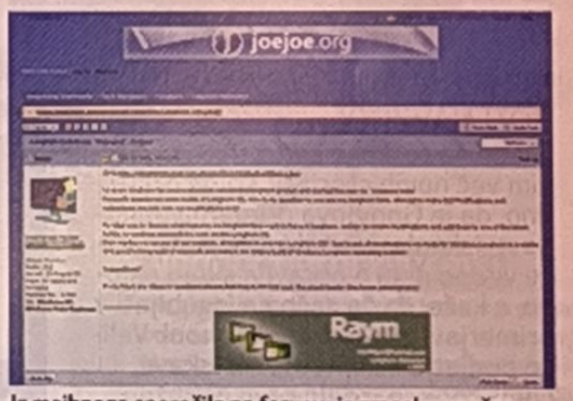
Microsoft zaprl ljubiteljski projekt, katerega člani so si drznili sanjati o izvedbi izvirne različice Longhorna

Windows Vista, ki smo jo dobili lani, ni bila obljubljeni Windows Longhorn, ki nam je bil obljubljen leta 2003. Ključne lastnosti, kot je na primer datotečni sistem WinFS, nikoli niso ugledale luči dneva. Dejansko je bila pri razvoju novega sistema večina dela na zgodnjem sistemu zavržena, tako da je Vista dejansko zgrajena na jedru Windows Server 2003. Tako so mnoge predogledne različice osirotele, istočasno pa so še vedno ponujale mamljivo vizijo operacijskega sistema, ki ga ne moremo imeti – preveč mamljivo, da bi jo peščica ljubiteljev Longhorna kar tako spregledala.

Lani oktobra, skoraj tri leta po Microsoftovi javni predstavitvi vizije Longhorna (na Professional Developers Conference 2003), je na oglasni deski JoeJoe.org pristalo sporočilo s predlogom, da bi bilo mogoče eno od teh zastarelih različic uporabiti kot osnovo za operacijski sistem Longhorn, ki bi ga razvijala skupnost. Zbrala se je ekipa zagrizencev, ki so delali z različico 4074, ki je bila leta 2004 predstavljena na Hardware Engineering Conference. Uporabniki so želeli sistem narediti bolj stabilen in omogočiti takšno namestitev, da bi Longhorn brez težav deloval ob drugih operacijskih sistemih. Ime projekta, Longhorn Reloaded, se je nanašal na marketinški program pred Visto, ki bi naj bil celo kodno ime za neizdano različico Windows XP.

Del načrta je bil, da bi *Internet Explorer* zamenjali z Mozillinim brskalniškim pogonom Gecko, le da bi ta dobil preobleko, da bi se vizualno skladal z Longhornom. Ekipa JoeJoe-org je tako mešala Longhorn z novimi aplikacijami in nadgrajenimi komponentami iz XP SP2, novimi preoblekami, popravki in gonilniki, tako da je bil Longhorn Reloaded vse bolj podoben servisnemu paketu za Microsoftovo alfa kodo kot celotnemu operacijskemu sistemu Longhorn.

Projekt je bil v najboljšem primeru utopičen, saj ni imel nobene izvorne kode, še večja težava pa je, da ni imel zakonske podlage, na kateri bi lahko vsaj približno trdno stal. Zgodnji stadiji projekta so lahko ostali skriti očem Microsoftovih fantov, kakor hitro pa je bila prva izdaja na voljo prek BitTorrenta (in kakor hitro se je o njej začelo pisati po tehnoloških blogih), je odvetniki niso mogli več ignorirati. Projekt Longhorn Reloaded je bil tako kaj hitro ukinjen, spletna stran projekta pa je izginila s spleta, skupaj s kodo.



Iz majhnega sporočila na forumu je zrasel mogočen hrast – dokler ne pride pravniški drvar in ga poseka.

Longhorn Reloaded pa ni bil edini projekt, s katerim je skupina uporabnikov želela oživiti vizijo Lonhorna. Bolj obetavno (in manj občutljivo na napade odvetnikov) je ustvarjanje tem za Visto in prilagajanje samega sistema s paketom Retrophase, ki ga razvija ekipa AeroXP.org. Celo sam Microsoft ni obupal nad nekaterimi možnostmi, ki jih je razvijala ekipa Longhorn Reloaded, medtem pa možnost iskanja z namizja, ki jo ponuja Vista, zadovoljuje večini zahtev za WinFS.

Projekt pa ni popolnoma mrtev, tako da se lahko novosti nadejamo v Vienni, istočasno pa obstaja tudi možnosti, da se bodo pojavile kot del nove izdaje SQL Serverja. Druge lastnosti umetne inteligence Longhorna, kot so na primer animirana ozadja, pa so del Vista Ultimate Extras. ¤ PCF

Vklop

UŠESA NA PECLJIH

Govorice in opravljanja iz prve roke

INTEL INTEGRIRAL POMNILNIŠKI KRMILNIK
Številne prednosti pri hitrosti delovanja zaradi v procesor integriranega pomnilniškega krmilnika so že dolgo velik adut AMD-jevih rešitev. Intel bo v kratkem predstavil svojo različico. Na septembrskem dogodku Intel Developer Forum bodo razkrite podrobnosti tehnologije Common System Interface (CSI), izdelki, ki se bodo spopadli z AMD-jevim sistemom HyperTransport 3, pa bodo dostopni še letos.

APPLOV ROBOT
Govori se, da Apple razvija robotskega pomočnika za hišna opravila. Zelo verjetno bo imel posebno mesto za namestitev iPoda in se bo brezžično povezal z vašim Macom za dostop do spleta. Nimate Maca? Mi tudi ne. Škoda.

ISKALNIK GOOGLE JE NA POTI NAVZDOL
Glede na to, kako se trudijo dodati čim več novih storitev, sploh ni čudno, da je Googlova primarna dejavnost, iskanje, postala utrujena. Sicer še vedno dobro opravlja svojo nalogo, a kaže, da že začenja izgubljati v primerjavi z iskalnikom Yahoo!. Veliko podjetje za spletne raziskave, comScore, je izdalo prvo obsežno študijo azijsko-pacifiške regije, ki je predstavila uporabo interneta v desetih največjih državah omenjene regije. Google po uporabnikih za konkurenco zaostaja v vseh desetih.

MICROSOFTOV SURFACE V TRGOVINAH DO BOŽIČA
Naša nova najljubša tehnologija prihodnosti – zaslon, ki zaznava več dotikov hkrati – bi lahko bila v trgovinah že pred koncem letošnjega leta. Zabavne in informativne naprave z Microsoftovo tehnologijo Surface boste videli v barih, trgovinah in še kje že prav kmalu, a tudi HP in Fujitsu-Siemens naj bi razvijala podobno zadevo. Govorice so še toliko bolj zanimive, ker je HP eden izmed glavnih razvijalcev strojne opreme za Surface.

ZNANOST

ROBOTI SE UČIJO UBIJATI

Vojaška umetna inteligenca se bo odločila, kdaj je pravi čas za pritisk na veliki, rdeči sprožilec

Za razliko od današnjih najnaprednejših vojaških robotov, s katerimi upravljajo vojaki, bo bojne stroje prihodnosti skozi bitke vodila umetna inteligenca. Z razvojem takšnih strojev želijo pri Pentagonu že do leta 2015 odpraviti potrebo po vojakih iz mesa in krvi. Kot del projekta Alpha je ameriška vojska že razvila vozilo MULE (Multifunction Utility Logistics and Equipment) in CRUSHER, šesttonsko platformo za orožja na šestih kolesih, ki lahko nosi dva mitraljeza in dve protitankovski raketi.

Motivacije za projektom ni težko razumeti. Mrtvi roboti so politično mnogo manj oporečni kot mrtvi vojaki. V ozadju pa je kot vedno tudi ekonomska računica. Sicer sama človeška pehota ni draga, a pri tem je treba računati še na enako pomembna faktorja oskrbovanja in logistike. Za razliko od ljudi je robote mogoče tudi shraniti v skladišče, kjer ne trošijo praktično nobenih virov, ko pride obdobje miru. Vojaški voditelji imajo tudi veliko raje vojaške enote, ki brezpogojno ubogajo ukaze in nikoli ne dvomijo v zastavljeno strategijo. John Pike, ameriški strokovnjak za varnost, pravi: "V bitkah se večkrat dogaja, da vojaki ne streljajo na sovražnika. Za razliko od njih roboti streljajo in tudi ubijajo brez obžalovanja."

Trenutni trendi tudi kažejo, da ne bomo dobili Terminatorjem podobnih ubijalskih strojev. Človeška postava se je izkazala kot zelo neučinkovita za bojevanje, zato so današnji roboti bolj podobni otroškim avtomobilčkom z orožjem na strehi. Samsung je že izdelal robotskega stražarja, ki bo patruljiral po meji

CRUSHER je eden prvih primerkov avtonomnih strojev, namenjenih vojskovanju. Nosi lahko dva mitraljeza in dve protitankovski raketi. Skoraj toliko kot Gregor, torej.

med Južno in Severno Korejo. Njegova umetna inteligenca lahko zazna človeško postavo, nato pa prek zvočnikov pozove vsiljivca k predaji. Saj se spomnite velikega dvonogega robota iz Robocopa, kajne?

Tehnično gledano hitrost procesorja ne predstavlja takšne težave kot bistra zasnova umetne inteligence. Samsungov stražar se poslužuje mehke logike in primerjanja vzorcev, da bi na večinoma statičnem ozadju zaznal človeško obliko. Prepoznavanje prijateljskih enot in celo činov posameznikov ni prevelika težava, če so le uniforme standardizirane. A načrti Pentagona so še ambicioznejši, saj se z enim od projektov ukvarjajo z robotom, ki bo prepoznal osebe, ki sodelujejo, in osebe, ki ne ubogajo. Pri tem se bo posluževal trikov, kot je branje obrazne mimike, zaznavanje stresa v govorici in iskanje nervoznih nezavednih gibov telesa. ¤ PCF

LOKI IN KATAPULTI

BOWMASTER PRELUDE

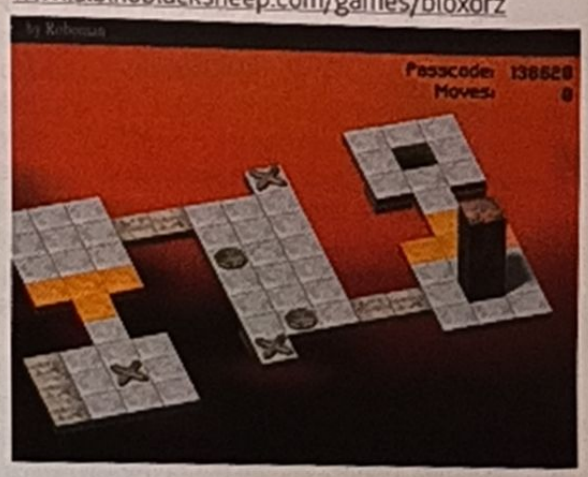
http://tinyurl.com/3bee4s

Borite se proti hordam zavojevalcev s celo vrsto različnih enot, orožij in magičnih sposobnosti. Majhna igra narejena v Flashu, ki je zelo nalezljiva, povrhu vsega pa ima še tipko za skrivanje za trenutke, ko se vam bliža direktor...

NORE KOCKE

BLOXORZ

www.albinoblacksheep.com/games/bloxorz



Ta fantastična igra, narejena v Flashu, je več kot očitno delo zlobnega genija in že dva dni dela grde reči z možgani ljudi v našem uredništvu. Ko enkrat osvojite manevriranje s kocko, boste zasvojeni tudi vi.

Lifetimer

Z eno ali dvema svetlima izjemama smo v uredništvu precej raztreseni ljudje – kako Gregor v tistem svojem smetišču na mizi sploh najde tipkovnico in miško, nam ni jasno. Na srečo lahko zdaj shranjujemo vsaj pomembne datume z uporabo originalne pogruntavščine Lifetimer. Zdaj zagotovo ne bomo pozabili več na noben rojstni dan, obletnico ali... khm... božič. Lahko si celo označite, kdaj ste nazadnje preživeli noč v objemu svoje drage/dragega – če število dni od takrat postane trimestno, je morda le prišel čas, da nehate igrati *World of Warcraft*.

22€ www.iwantoneofthose.com

Optimash Prime

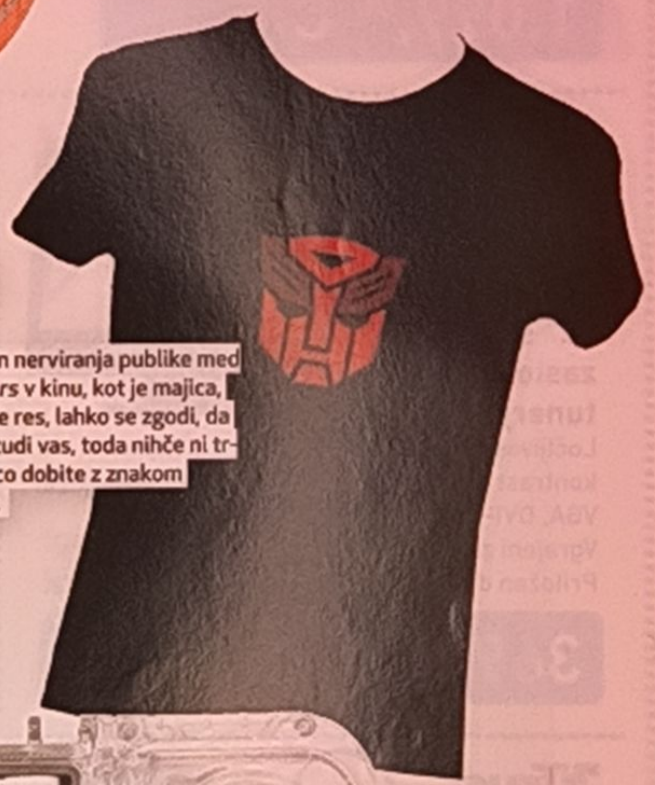
Veste, Transformerji imajo v srcih članov uredništva še vedno prav posebno mesto, ljubezen pa se je še okrepila, ko smo ugotovili, da film na srečo ni šel po poti kakšnega *Pearl Harborja*. Če vam ni jasno, kako bi lahko v eno igračo združili Transformerje in krompir, si poglejte sliko. Nam je noro všeč.

20€ www.firebox.com

Svetleča majica Transformers

Si lahko zamislite boljši način nerviranja publike med gledanjem filma *Transformers* v kinu, kot je majica, ki se neprestano svetlika? Že res, lahko se zgodi, da bo zadeva ob živce spravila tudi vas, toda nihče ni trdi, da je življenje lahko. Majico dobite z znakom Autobotov ali Decepticonov.

30€ www.gadgets.co.uk



Kič

Veste, da ga želite

Vodoodporni zvočniki

Ne glede na to, kakšne vrste jesen je pred nami, vi se boste s tem kompletom zvočnikov lahko smejali. Veselo zapakirani v ohišju so varni pred vsakim vremenskim pojavom (tornado je izvzet), tako da boste lahko poslušali glasbo, tudi ko bodo vsi ostali bežali pred nalivom.

89€ www.iwantoneofthose.com

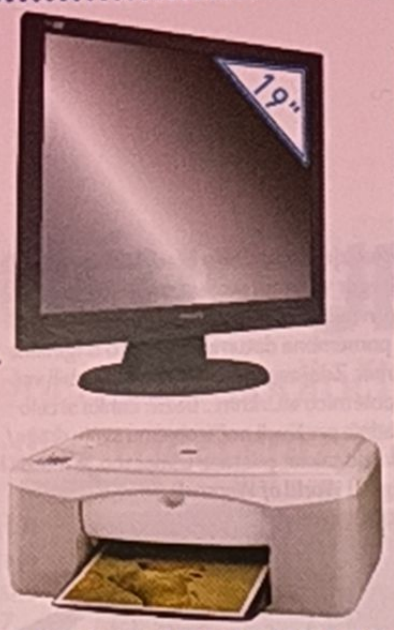
neon RAČUNALNIKI

Gaming računalnik Neon Ares

Procesor Intel Core2 Duo E6600 2,4 GHz 4 MB L2, pomnilnik 4 GB DDR2, trdi disk 500 GB sata2 16 MB cache, sata DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Nvidia GF8800GTS 640 MB tv-out. Giga Lan. Garancija 2 leti.

1.099,00 € 263.364 SIT

PCX computers



Računalniški komplet PCX Elara

Procesor Intel Core2 Duo E6550 2,33 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2, trdi disk 320 GB SATA2, DVD±RW, gr. kartica Nvidia GF8500GT 256 MB, čitalec pomnilniških kartic, miška in tipkovnica. Garancija 1 leto.
19" LCD zaslon Philips 190V7FB
Ločljivost 1280 x 1024, odzivni čas 8 ms, kontrast 600:1, DVI-D priključek.
Večnamenski tiskalnik HP F380.

899,00 € 215.436 SIT

LG Life's Good

22" široki LCD zaslon s TV tunerjem LG M228WA

Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 5 ms, kontrast 3000:1, svetilnost 300 cd/m². Priključki VGA, DVI-D (HDCP), S-video, SCART, YPbPr. Vgrajeni zvočniki. Možnost stenske montaže. Priložen daljinski upravljalnik. Garancija 3 leta.

369,00 € 88.427 SIT

hp invent

Večnamenski tiskalnik HP F380

Ločljivost tiskanja 4800x1200 dpi. Hitrost tiskanja in kopiranja do 20 čb/14 b. str./min. Ločljivost optičnega čitalnika 1200x2400 dpi 48 bit. USB 2.0.

69,99 € 16.772 SIT

LEXMARK

Večnamenski tiskalnik Lexmark X4550

Ločljivost tiskanja 4800x1200 dpi. Hitrost tiskanja in kopiranja do 26 čb/18 b. str./min. Ločljivost optičnega čitalnika 600x1200 dpi 48 bit. Vgrajena brezžična kartica 802.11g. Čitalnik foto kartic, PictBridge. USB 2.0.

149,90 € 35.922 SIT

Trust

Komplet za prenosnike Trust

Torba za prenosnik (15,4"), mini žična optična miška, spletna kamera in stereo naglavne slušalke z mikrofonom.

44,99 € 10.781 SIT

Logitech

Gamerska tipkovnica Logitech G11

Vrhunska gaming tipkovnica, osvetljeni simboli na tipkah. 18 makro tipk. USB priklop.

69,99 € 16.772 SIT

WD Western Digital

Zunanji trdi disk WD WDG1U5000

Velikost 3,5". Kapaciteta 500 GB. 7400 obr./min., USB 2.0 povezava.

149,90 € 35.922 SIT

Core2 Duo 2,0 GHz

250 GB hdd

2 GB ram

HDMI

acer

Notesnik Acer Aspire 5920G

Procesor Intel Core2 Duo T7300 2,0 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 250 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, CrystalBrite LCD zaslon 15,4", ločljivost 1280x800, gr. kartica Nvidia GF 8600M GT 256MB. HDMI s podporo za HDCP, S/PDIF, GigaLan, čitalec kartic, vgrajena spletna kamera, Wlan 54 Mbit, Firewire, IrDA, Tv-out, 8 celična baterija. Windows Vista Home Premium. Garancija 2 leti.

1.199,00 € 287.328 SIT

PlayStation 2

Razdelilnik za igralno konzolo Playstation 2 MultiTap

Razdelilnik za 4 dodatne igralne ploščke 4 pomnilniške kartice.

39,99 € 9.583 SIT

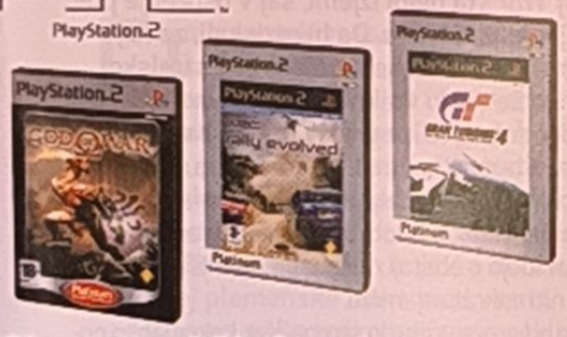
Wii

Igralna konzola Nintendo Wii

Nova igralna konzola. Zabava za vso družino. V paketu je priložena igra Sports, ki vsebuje 5 različnih iger: Tenis, Golf, Bowling, Baseball in Boks. Paket vsebuje en igralni plošček.

279,90 € 67.075 SIT

PlayStation 2

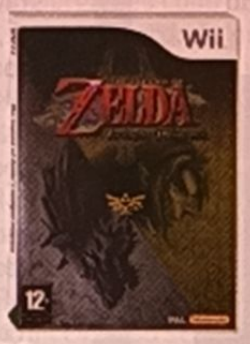


Playstation 2 Platinum igre

Gran Turismo 4; God of War; WRC: Rally Evolved

49,99 € 11.980 SIT cena za komplet

Wii



Nintendo Wii igra

Zelda Twilight Princess

57,99 € 13.897 SIT

Wii

Igralni plošček za igralno konzolo Nintendo Wii

19,99 € 4.790 SIT

PLAYSTATION 3

Cell™ Engine

Blu-ray disc

60 GB hdd

Igralna konzola Sony Playstation 3 Starter Pack

Kapaciteta trdega diska: 60 GB. Predvaja Blu-Ray, DVD in CD medije, reža za pomnilniške kartice (MS/SD/CF). Vgrajena mrežna kartica, WiFi. Bluetooth 2.0, 4x USB 2.0 vhod. HDMI, AV in optični izhod. Priloženi igri Motorstorm in Resistance: Fall of Man, ter dodatni Sixaxis™ plošček.

599,00 € 143.544 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

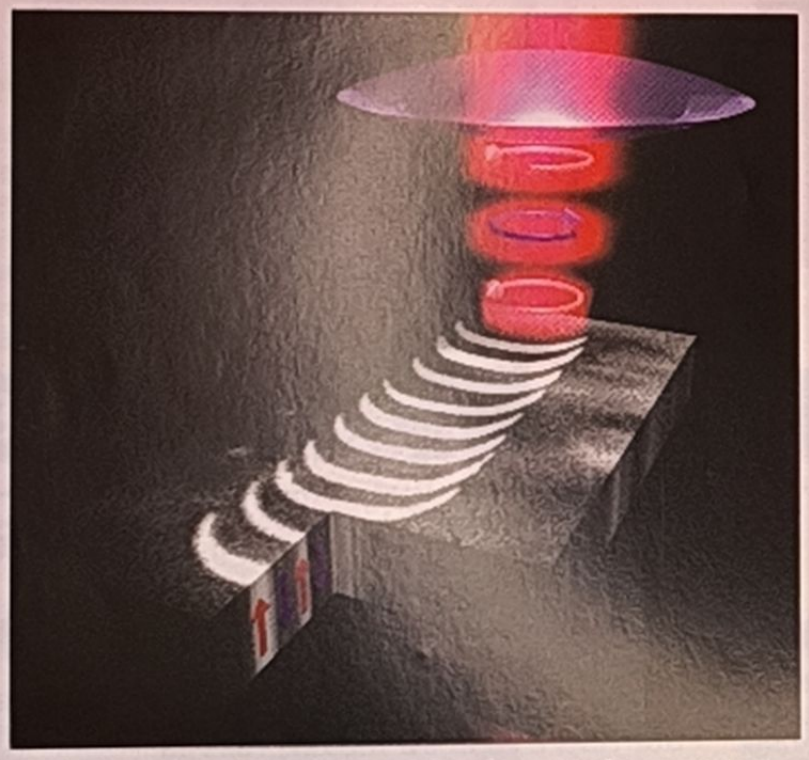
Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 9. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

STROJNA OPREMA

LASER OŽIVIL TRDE DISKE

100-krat hitrejši trdi disk

Mogoče se hitrost 100MB/s ne sliši majhna, ampak dejstvo je, da so trdi diski trenutno najpočasnejše naprave vsakega PC-ja. In stvari gredo samo še na slabše: magnetni diski se izboljšujejo le za 20 odstotkov na leto. A nova smer razvoja, kjer se uporablja tehnologija, za katero se je smatralo, da se v ta namen ne more uporabljati, obljublja trde diske, ki bodo kar 100-krat hitrejši od današnjih najhitrejših predstavnikov.



Ta metoda zapisovanja potrebuje samo laser in ne zunanjega magnetnega polja, kar je doslej veljalo za edino možno rešitev.

Fantastičen podvig zapisovanja z laserjem na magnetni medij je uspel nizozemskim znanstvenikom na univerzi Radboud v Nijmegenu. Zgodnji magnetno-optični diski so potrebovali še zunanje magnetno polje, nova metoda pa se poslužuje zgolj laserskega žarka in dosega impresivne rezultate. Pred tem so znanstveniki pokazali, da je najkrajši, še zanesljiv magnetni impulz, ki bi zapisal podatek na disk dolg (oziroma kratek) okoli dveh pikosekund, kar je ničla, vejica, enajst ničel in dvojka. Na Radboudu so demonstrirali zapisovanje z laserskim impulzom, ki je bil dolg zgolj 40 femtosekund – to je 50-kratno izboljšanje.

Zelo kratek, a vseeno močan laserski impulz, lahko generira magnetno polje, vendar tega ne bi bilo dovolj, da bi se lahko zanesljivo zapisal podatek. Na srečo laserski žarek magnetni medij tudi segreje in ga tako naredi zelo občutljivega na vsako magnetno polje.

Le redko lahko gre nova tehnologija takoj v proizvodne obrate, in tale pogruntavščina ni nobena izjema – najprej bo treba preskočiti še nekaj ovir. Prva ovira je, da je premer vsakega bita podatkov zapisanega z laserjem pet mikronov. To je ogromno v primerjavi z današnjimi trdimi diski, zato bi bila kapaciteta laserskih diskov zelo majhna. Drug problem je, da so laserji, ki so zmožni generirati impulze, krajše od 100 femtosekund, trenutno zelo dragi. Znanstveniki menijo, da bodo sčasoma lahko premagali obe zapreki, vendar laserskih trdih diskov ne pričakujte pred letom 2017. ¤ PCF

Harvey Norman

DRUG PLANET

Prestopite z nami za trenutek na drugo stran in poglejte, kaj se dogaja v svetu konzol

Prvoosebne strelske igre so, tako kot realnočasovne strategije, domena PC-jev. Ni šans, Hans, da bi lahko na kakšnem Xboxu igral *Half-Life*, *Doom*, *Quake* ali kaj podobnega, kjer je natančno in hitro merjenje ključno za preživetje, kajne? Kajne? Hm, ko smo vrgli oko na seznam iger za Xbox 360, smo tam našli kar nekaj naslovov, ki jih po zgornji logiki tu ne bi smelo biti. Dobro, *GRAW 2* in *Gears of War* sta delni izjemi, saj v ospredje postavljata skrivanje in streljanje iz zaklona. Da bi raziskali, za kaj gre, kako gre in če sploh gre, smo ta mesec vzeli v roke strelsko grozljivko *The Darkness* in jo še toplo vtaknili v naš Xbox 360.

Kako dolgo je trajalo, preden smo začeli pogrešati miško? Ne vemo natanko, ampak vsekakor je pretekla manj kot minuta. Vseeno pa resnici na ljubo ni bilo tako katastrofalno, kot smo pričakovali, saj vam igra pri merjenju kar izdatno pomaga. Če bi nam nekdo z dobro merjenim udarcem po sredi čela izbrisal iz možganov idejo o obstoju računalniške miške, ne bi med igranjem *The Darkness* niti enkrat zajamrali.

Razen v trenutkih, ko nas je od groze vrglo do stropa. Kar, kakor lahko potrdi zidar, ki je popravljal strop, ni bilo malokrat. *The Darkness* se resnično potrudi pri podajanju temačnega vzdušja in odlično spisane zgodbe. Slednji uspe nenavadno okusno zmešati svet organiziranega kriminala s paranormalnimi pojavi in postreči na lepem krožniku z obilo strelske akcije kot prilogo. Igrate v vlogi morilca Jackieja, s katerim imajo temne sile prav posebne načrte. Tako posebne, da mu podarijo celo mračne moči, s katerimi lahko svoje nasprotnike povabi na koline kot častne goste. Gastronomski vrhunec je žrtje src nasprotnikov, s čimer si polnite moč teme. Njami, še bi, mami.

V roke smo dobili tudi novega člana serije *Pro Evolution Soccer* z letnico 2008, kar je spet botrovalo preveč številnim neprespanim nočem. Je dober? Prekleto res! Odlično preigravanje, veliko več pravih imen in klubov kot prej, zvita umetna inteligenca, ki se res prilagaja vašemu načinu igranja, tako da ne morete vedno uporabljati istih fint za doseganje golov. Spet vredno nakupa. ¤ PCF

V rokah dve pištoli, dve kači var
lezeta iz hrbta, pomagajo pa vam nagajiv
zlobci... je lahko še kaj bolj kul

IGRALI SMO:

THE DARKNESS – 85
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 – 88

Konzolo Xbox 360 je posodilo podjetje Harvey Norman, kjer lahko konzolo tudi kupite (www.harveynorman.si).

Harvey Norman

Za šankom

(P)oživitev slovenske LAN scene

Po zatišju, ki je vladalo na področju večjih LAN-partyjev, sta nas v kratkem presenetili kar dve masovni srečanji za vse, ki so žejni kiberkrvi

Po gigantski masovni ubijalščini Lethal LAN XXL, ki se je leta 2003 odvila na Prevaljah in še vedno velja za največji tovrstni dogodek v Slovenji, saj se je med sabo pomerilo skoraj 240 udeležencev, smo pričakovali, da bodo novi rekordi padali eden za drugim, in se veselili še večjih epskih bojev, a dočakali smo prej plemenske bitke med vasmi.

Zato smo se še toliko bolj razveselili, ko smo izvedeli, da v Slovenijo prihaja tekmovanje World Cyber Games – nekakšna svetovna kiber-olimpijada, ki kot pionir že osem let povezuje igričarje z vsega sveta. Ustanovljena je bila v Koreji, k ustanovitvi pa sta pripomogla tudi korejsko ministrstvo za turizem in šport ter Samsung. V svoji osemletni zgodovini si je prireditev nabrala kar precejšnje število zvestih podanikov, saj se njenih festivalov letno udeležuje okoli milijon in pol boja žejnih igralcev iz 72 držav sveta. WCG je tudi edina tovrstna prireditev, ki gosti tekmovalce z vseh celin. Tako je v veliko čast in veselje karantanskih igričarjev karavana naposled priromala tudi v Slovenijo, ustavila pa se bo v Ljubljani, kjer bo 8. septembra potekalo prvo veliko uradno tekmovanje pri nas, boji pa bodo divjali v naslednjih paradnih disciplinah: *Warcraft III: Frozen Throne*, *FIFA Soccer 07*, *Need for Speed Carbon* in *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Med sabo se bo v turnirskem načinu lahko pomerilo do 256 tekmovalcev. Vse ostale podrobnosti izveste na spletni strani http://si.worldcybergames.com/, če boste dovolj hitri pa se lahko morda še prijavite.

Prav tako pa so se izkazali organizatorji jubilejnega 10. LAN-partyja s pomenljivim naslovom Lokalna Razpaljotka, ki je ponovno potekala v najmanjšem mestu v Sloveniji – v Rušah. Zaradi – za LAN-party – zelo visoke obletnice so se organizatorji tokrat odločili, da bodo organizirali bitko ogromnih dimenzij, saj so prizorišče pripravili za kar 280 tekmovalcev. Ti so se neusmiljeni rešetali v igrah *Counter-Strike*, *Counter-Strike: Source*, *Call of Duty*, *Call of Duty 2*, ter tlačili navidezno zemljo v *Warcraft 3*. Vse, ki so se najbolje odrezali, najdete v okvirčku, vse ostale informacije pa lahko dobite na http://www.lokalna-razpaljotka.com/index.php. ¤ PCF

NOVIČKE

RAČUNALNIKI BOLJ VROČI OD ŽEMLJIC

V Srednji in Vzhodni Evropi je po podatkih najnovejše študije IDC trg osebnih računalnikov v letu 2006 po obsegu zrasel za 23 odstotkov, po vrednosti pa kar za četrtino, s čimer ostaja med hitro rastočimi trgi. Seveda je bila regijski prvak mati Rusija z več kot 46-odstotnim deležem, Slovenija pa je s solidno 9,4-odstotno rastjo v primerjavi z letom poprej zabeležila 174.000 prodanih enot. Zanimivo je, da je trg namiznih računalnikov zrasel le za medla 2,6 odstotka, medtem ko je trg prenosnih računalnikov zabeležil skoraj desetkrat tolikšno rast.

SKUPAJ ZA OPTIČNI DOSTOP...

Podjetji Iskratel in Telekom Slovenije sta začeli s sodelovanjem v prvem evropskem vsedržavnem projektu (kakopak komercialnega značaja), ki kani povezati domače uporabnike – ne ravno z ljubeznijo, pač pa z optičnim omrežjem, kar tudi ni slabo. Bolj ali manj dosegljiv cilj je v dveh letih z optiko povezati 100.000 ljudi, do leta 2015 pa naj bi bilo v omrežje vključenega 70 odstotkov prebivalstva. Telekom je za gradnjo optičnega omrežja izbral tehnologijo aktivnega medtočkovnega povezovanja, kar naj bi končnemu uporabniku omogočalo uporabo najzahtevnejših večpredstavnostnih storitev brez vsakršnih zmogljivostnih omejitev, ki jih zelo dobro poznamo z omrežij DSL.

...AMIS PA ŠIRI OMREŽJE ADSL

Kljub visokoletečim besedam o načrtih za izgradnjo optičnega omrežja ostaja kruto dejstvo, da nas bo s svetom še dolgo povezoval baker. Zato so razveseljive tudi novice, kakršna prihaja od Amisa. Amis, ki upravlja z največjim lastnim alternativnim omrežjem ADSL v Sloveniji (za SiOL-om oziroma po novem Telekomom), je namreč razširil omrežje. Na podlagi tehnologije ADSL2+ in razvezave lokalne zanke naj bi imelo po vsej Sloveniji po novem dostop do Amisovih storitev 300.000 ljudi. Seveda pa nadgradnja pomeni tudi večjo prepotrebno zanesljivost in večji doseg.

Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.

pisma@pcformatslo.net

Sporočilo

Prispelo 1. avgusta 2007

Pozdrav PCFormat!
Na internetu sem zasledil zelo dobro stran z ganljivim sporočilom na www.lifeiscruel.tk, in priznajte, da je ganilo tudi vas. Vsaj preberite ga in tega ne vrzite pod SPAM.
Danc3r

Takšnih pisem načeloma ne maramo, a priznamo, da je sporočilo strani všeč tudi nam, zato smo se ga odločili predstaviti širši javnosti. Naj le opozorimo, da je nekaj slik na strani takšnih, ki bi lahko bolj nežne duše precej pretresle, zato povezavi sledite na lastno odgovornost.

Kričanje

Prispelo 2. avgusta 2007

Kreteni!
Kje je brhka lepotica iz naslovnice???? Odpustim Vam samo, če jo ima Gregor za suž...ljubico.
:P
Brezimni bralec

A bi se že končno odločili? Alo, vsi na www.pcformat.si/forum in glasujte. Pa se gremo demokracijo. Samo toliko, da bo jasno – uredništvo *PCFormata* ima absolutno pravico do veta. Vsekakor pa morate vsi po vrsti priznati, da tokratna naslovnica seka.

PCF ali ne PCF?

Prispelo 3. avgusta 2007

"Nisem vedela, ker ni bilo tiste babnice na naslovnici!" je udarilo z ženine strani. "Pa kaj ne znaš brati, *PCFormat*, in ne tisti škart od revije!" in tako se je en čas nadaljeval najin "pogovor", ko je žena prišla iz trgovine.

No, sem si mislil, bom poskusil prebaviti tisto drugo računalniško revijo. Poskusil sem začeti z istim ritualom:
1. še zapakirano revijo postavim predse;
2. tako sedim 2 minuti;
3. z drhtečimi prsti raztrgam folijo;
4. položim roke na revijo;
5. revijo odprem(prsti še bolj drhtijo, srčni utrip se poveča);
6. blažen izraz na licu med celim branjem *PCFormata*.

Pri tej reviji sem prišel samo do 1. točke. Nič veselja ob odpiranju revije. Čisto nič. No, revijo sem sicer pregledal (če mi boste to očitali, se bom skliceval na vinjenost), vendar so na celi črti za "nami". Skočil sem hitro do trgovine in kupil zadnji izvod *PCFormata*.
No, žena še vedno ne govori z mano.
Mico

Skorajda bi se zgodilo, da bi ob tem pismu ostali popolnoma brez besed. Vsekakor je zahvala za zvestobo na mestu. Vedno je lepo videti, da si je *PCFormat* našel svoje mesto v srcih bralcev. Prav zato nam vedno znova ni težko vložiti časa in truda v nastajanje revije.

PCF Kapica

Prispelo 6. avgusta 2007

Nekoč je živela skrajno neumna babica. Odločila se je, da mora Rdeči Kapici povedati strašno novico o nekem Tomažu K., ki si je vkleščil prst v vrata avtomobila. Pritisnila je gumb za vklop računalnika, vendar se je prižgala le lučka na reči, kjer je pisalo LCD. Ampak glej, rešitev! Slučajno je tam okrog hodil kralj računalništva Gregor Mraz! Seveda je prišel pomagat onemogli starki v težavah. Lotil se je dela. Pregledal je cel računalnik, ga razstavil na prafaktorje, samo da bi ugotovil, v čem je torej težava. Nato je babica nenadoma videla gumb, kjer je bil krogec s črtico. "Le kaj se bo zgodilo? Naj poskusim!" Trenutek za tem se je oglasil strašen zvok elektrike, iskre so švigale in Mraz se je zgrudil po tleh! Sedaj se bomo potopili v svet sanj Gregorja Mraza... "Kje sem? Kaj se je zgodilo?" Iz megle se je nenadoma prikazala silhueta. "NEEE! Ne zergov! Ne v živo!" "Don't worry mister, you are on E3 show and I'm not zerg." "Kaj? Lepe hostese? E3? *Starcraft 2*?" "Gregor, come on, you know you are dreaming. Swim in the soup of good games...good games...games..." "Gregor! Jaz sem, Aljoša! Ej, povej če boš felal, da najdemo novega zaposlenega. Ne moremo si privoščiti manj opisov iger, sicer bo moral Andrej nositi še več težke opreme za supertest!" "Hvala za skrb. Sem OK, čeprav ti zamerim, da si me zbudil. Pri mojem prostorskem ozvočenju, le kaj ima ta čarovnica pod pokrovom!?" Iz ozadja se oglasi Barbara: "Gospa, zakaj pravzaprav sploh potrebujete 1100W napajalnik? Za Gregorja bi bil 700W čisto dovolj, he, he..." Babica je v minuti že bila na *Messengerju* do konca svojih dni, sodelavci pa so se Mrazu zaradi tega dogodka smejali do konca njihovih dni.
David

Samo eno vprašanje: KJE ZA VRAGA JE VOLK? Kdo je že videl Rdečo Kapico brez volka? Kje so čreva in lovci in vse druge peripetije? Ha?

Dokazni material številka 1: Volk.

PISMO MESECA

Paranoja

Prispelo **17. avgusta**

Naj kar na začetku povem, da sem velik oboževalec *PCFormata*, ki ga berem že od prve številke. Na revijo se vedno obrnem, ko kupujem novo opremo ali ko razmišljam, katero igro bi igral. Tudi večino nasvetov sem preizkusil, večinoma z odličnimi rezultati.

Slavospevi pa niso razlog, da vam pišem. Bolj me skrbijo vaše teme. Že ves čas opevate nove tehnologije – nanotehnologijo, robote, kvantno računalništvo in tako naprej. Pogosto pa pri tem pozabljate, kako uničevalne so lahko takšne tehnologije. Kvantna fizika nam je dala atomsko bombo, ki je pobila na milijone ljudi, nanotehnologija odpira vrata vsadkom, s katerimi bi ljudje lahko spreminjali svoje telo in svetovne vlade bi lahko sledile vsakemu posamezniku na svetu in vohunile za ljudmi, roboti s primerno umetno inteligenco bi lahko postali morilski stroji, ki bo povzročili velikanske žrtve. Je že super, da lahko igramo najnovejše igre in uporabljamo napredne programe, a se nihče ne vpraša, kakšne so lahko posledice takšnega razvoja. Ste se vi že kdaj vprašali kaj takega? Kot je razbrati iz vaših prispevkov, se niste. Pa bi se morali. Celotna prihodnost človeštva je odvisna od našega ravnanja s tehnologijo.

Mitja

Malce preganjavice nič ne škodi, to sami tudi trdimo, a preti-ravanje je vseeno odveč. Poglejmo stvar z malce druge strani: tehnologija, ki nam je prinesla atomsko bombo, nam je prinesla tudi enega najčistejših virov energije in način za zdravljenje raka. Nanotehnologija bi nam lahko prinesla nadomestke za določene organe, zdravila za določene doslej neozdravljive bolezni, lahko bi bila enostaven način za zdravljene bolezni, ne da bi za to bili potrebni operativni posegi ali presaditve. Roboti so med nami že dolga leta. Pomagajo nam pri proizvodnji in ustvarjajo bolj varna delovna okolja, ker jih čisto nič ne moti delati v okoljih brez kisika, pod vodo in tako naprej.

Lahko pa si ogledamo še malce manj tehnološko "napredne" naprave. Avtomobili so najbolj nevarna morilska orožja na svetu, če omenimo samo en primer. Celo z obtežilnikom za papir lahko povzročiš velikansko škodo. Znanstveniki po večini ne odkrivajo novih stvari, da bi nam škodili, temveč da bi izboljšali kvaliteto našega življenja, tako da znanosti ne moremo kriviti za to, ker se občasno najde nekdo, ki jo zlorabi. Se pa strinjamo, da je potrebno previdno ravnanje - z vsem.

Vseeno pa si nam dal misliti, zato se nam zdi, da je nagrada, ki jo dobiš, zaslužena.

PIŠITE IN ZADENITE

Pišite nam, saj si lahko za zabavno ali izvirno pismo priigrate lepo nagrado. Tokrat sta to igralni ploščček Pro Shock Mini Wireless in igra *Rainbow Six: Vegas*, oboje pa poklanja podjetje VideoToP d.o.o.

Kaj ste zamudili

So stvari, ki ne zastarajo!

Izkoristite enkratno priložnost in naročite revijo PCFormat in priložen film po znižani ceni. Pokličite že danes telefonsko številko 02 330 330 2 in na dom boste v najkrajšem času prejeli filmsko uspešnico in zvrhan koš računalniških nasvetov, delavnic, opisov strojne in programske opreme, daljših zabavnih in poučnih tem ter iger. Poleg filma boste na dvostranskem DVD-ju našli še kup uporabnih programov, demo različic iger, modov in popravkov.

PCF 63

V reviji
Roboti prihajajo / C&C: Tiberium Wars / Supertest monitorjev LCD / Bioshock / Varnost v Visti / Second Life x

Na disku
film OLDBOY

PCF 64

V reviji
Supertest projektorjev / Sestavite medijski center / Halo 2 / Spopad strojne opreme / LOTR Online / Radeon HD 2900 XT / Football Manager Live

Na disku
film JAY & SILENT BOB STRIKE BACK

PCF 65

V reviji
Ekstremno hlajenje / Tomb Raider: Anniversary / Vsemogočni Google / Bioshock / Supertest digitalnih fotoaparato

Na disku
film THE CROW

PCF 66

V reviji
Nanotehnologija / GRAW 2 / PC vs. konzole / Poročilo s sejma E3 / Shadowrun / Supertest grafičnih kartic

Na disku
film SCARY MOVIE 2

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 59,90€
18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi in **filmsko uspešnico**.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield Gold
- Lock On

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

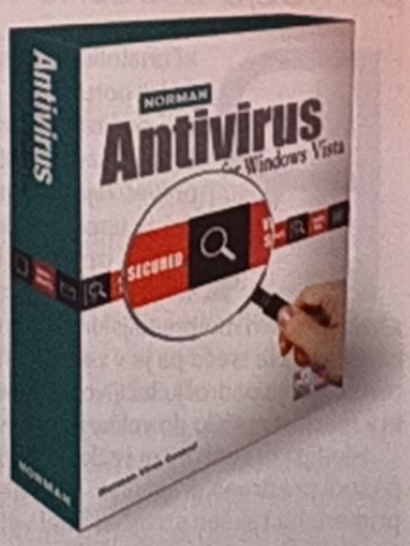
DARILO za naročnike

program Norman Antivirus

Ali bi se počutili varno z zračno blazino, ki se aktivira šest sekund po trku?

Če se ne bi, potem razmišljate kot mi.

Običajni protivirusni programi delujejo prepočasi! Pri Normanu razmišljamo drugače in zato samo pri Normanu zagotavljamo 100% nemoteno poslovanje naših uporabnikov. S pomočjo patentirane tehnologije SandBox vsak dan odkrijemo 1000 neznanih virusov. Sandbox tehnologija je unikatna na področju IT varnostne tehnologije in zagotavlja najvišjo možno stopnjo zaščite tudi pred novimi ter neznanimi virusi.



PRIVOŠČITE SI NAJBOLJŠO PROAKTIVNO PROTIVIRUSNO ZAŠČITO

NORMAN®
DATA DEFENSE SYSTEMS

www.norman.si

Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

Zabavna tehnologija naslednje generacije

Danes lahko računalnik zavzema častni prostor v vaši digitalni dnevni sobi, a le s pomočjo ustrezne tehnologije. *PCFormat* vas popelje na ogled najnovejše in najboljše

Računalniki so se skoraj 10 let potuhnjeno skrivali pod televizijami. Toda v glavnem so bili preveč zajetni in nerodni za uporabo, hkrati pa niso izpolnjevali naših pričakovanj v zvezi s kakovostnim multimedijskim sistemom za zabavo. Na srečo pa je v zadnjih letih z revolucijo na področju ločljivosti, jasnosti in kapacitete prišlo do velikega premika.

Medijskih centrov ni težko narediti, pa tudi pretirano dragi niso. V idealnem primeru bo takšen strojček imel veliko procesorske moči v najmanjšem možnem prostoru, ki si ga lahko zamislite, pri tem pa bo tudi tih. Če sodite med strastne ljubitelje filmov ali zagrizene avdiofile, vam tradicionalni sistem za zabavo verjetno ne bo zadostoval. Da boste laže razumeli vso to novo tehnologijo – in se prebili skozi razne težave z združljivostjo – smo pokukali pod pokrov našega najljubšega sistema za preživljanje prostega časa in si ogledali, katere rešitve so najboljše, in zakaj.

Visoko-ločljivostni viri

Ob prihodu visoko-ločljivostnih zaslonov je bilo pomanjkanje kakovostnih virov precej očitno. Standardnim digitalnim signalom (pa tudi DVD-jem) sicer nič ne manjka, vendar so zaradi svoje relativno nizke ločljivosti in visokih stopenj kompresije še posebej primerni za stare katodne monitorje. Razpolagajo z manjšo podatkovno širino kot večji kanali, količina pikslov in število artefaktov, ki nastanejo pri kompresiji, pa vas bo odgnala stran hitreje, kot brezizrazni voditelji oddaj in sramotna bera filmov.

Pri visoko-ločljivostnih virih imate na razpolago tri možnosti: optično, digitalno in klasično oddajanje. Optični pogoni vam seveda ponujajo izbiro med Blu-ray in HD-DVD – dvema konkurenčnima, primerljivima in na enako usodo obsojenima metodama za shranjevanje digitalnega videa. HD-DVD dodatek za Microsoftov Xbox 360 je nizkocenovna bližnjica v svet HD revolucije, ki zveni privlačno že zaradi cene okoli 150€. Z nekaterimi diski HD-DVD je nekoliko neroden, vendar je trenutno vaša edina možnost, če ste privrženec uveljavitve standarda HD-DVD. In medtem ko še zmeraj čakamo, da se bodo na tržišču pojavili zapisovalniki diskov HD-DVD, so zapisovalniki Blu-ray že na razpolago, če ste zanje seveda pripravljeni plačati. Njihova cena sicer pada, še vedno pa se drži pri okoli 600€. Primerjamo

Katera HD ločljivost?

Tri ločljivosti, ki vas morajo skrbeti, so 720p, 1080i in 1080p. Črki "i" in "p" označujeta, ali je slika prikazana s prepletanjem izmenjujočih se vodoravnih črt (interlaced) ali pa predstavljen linearno od začetka do konca (progressive). Zasloni plazma in LCD naravno proizvajajo progresivno sliko, da bi lahko prikazali sliko v ločljivosti 1080i, pa morajo najprej odpraviti prepletanje. S tem se na sliki pojavijo vidni artefakti. S svojo visoko ločljivostjo bo negibna slika v 1080i ponujala več podrobnosti kot tista v 720p, pri športu ali drugih zadevah, kjer je na zaslonu veliko akcije, pa lahko artefakti predstavljajo problem.

Številni proizvajalci navajajo vse vrste ločljivosti, ki so jih sposobni proizvesti njihovi zasloni. V osnovi imate na izbiro 720 ali 1.080 navpičnih črt. Pri signalu 720p in zaslonu 16:9 dobite namizje v velikosti 1.280x720, veliko modelov zaslonov LCD pa ponuja ločljivost 1.366x768 (WXGA). Nobena izmed teh možnosti ne zagotavlja ravno veliko prostora na namizju, pomembno pa je vedeti, da lahko zaslon, označen s "HD Ready", sprejema signal s 1.080 vrsticami, ne zmore pa prikazati najvišje ločljivosti 1.920x1.080. Višje ločljivosti formata HD pomenijo razliko le na 32-palčnih in večjih zaslonih, zato bo manjša ločljivost 720p morda bolj realistična alternativa, če vam primanjkuje denarja ali prostora ali obojega.

jih lahko s prvimi zapisovalniki CD-jev, le da pri njih nimate možnosti kupiti cenejše enote za branje, če slučajno ne želite uporabljati možnosti izdelave varnostnih kopij.

Po tehnični plati med obema formatoma ni prav veliko razlik. Blu-ray ponuja večjo kapaciteto (25GB na plast v primerjavi s 15GB pri HD-DVD) in večji prenos podatkov (54MB/s v primerjavi s 36,55MB/s pri HD-DVD), vendar pri tem uporablja bolj natančno fokusirano lečo, kar mu dviga ceno. Predvajalniki obeh formatov uporabljajo modre laserje z enako valovno dolžino 405nm, vendar imajo predvajalniki HD-DVD veliko tehnologije skupne z običajnimi predvajalniki DVD-jev, zaradi tega pa tudi nižjo ceno. Oboji podpirajo iste vrste kompresijskih kodekov in pri predvajanju filmov na zaslonu proizvajajo vizualno identične rezultate, kljub dejstvu, da je prenos podatkov pri Blu-rayu za več kot četrtino hitrejši kot pri HD-DVD. Uporabljata pa različne sisteme menijev. Blu-ray je opremljen z lastnim osnovnim programskim jezikom (Blu-ray Java), ki ponudnikom omogoča izdelavo izjemno privlačnih menijev. HD-DVD pa je zaenkrat na žalost obtičal pri zadnji različici starega sistema menijev za DVD-je. To pomeni, da zadošča za osnovne namene predstavitve - omogoča na primer učinke prosojnosti in sliko v sliki.

Če vam že moramo svetovati izbiro med obema - ne glede na to, da smo v preteklosti zagovarjali HD-DVD - bi morali priporočiti Blu-ray, že preprosto zaradi njegove obsežne podpore. Številni filmski studiji so sklenili ekskluzivne pogodbe, s katerimi so se zavezali, da bodo izdajali filme le za Blu-ray, in tako učinkovito onemogočili konkurenco. Rešitev morda ponuja podjetje LG Electronics z digitalnim sprejemnikom BH-100, ki podpira oba formata, vendar gre v resnici bolj za predvajalnik Blu-ray, ki ponuja zgolj osnovno podporo za HD-DVD. Ker ne more uporabljati sistema menijev HDi, boste tako ostali brez HD-DVD menijev.

Zahteva filmske industrije po boljši zaščiti DRM je pripeljala do tega, da specifikacije za diske Blu-ray in HD-DVD vključujejo zaščito vseh filmov s HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection). HDCP zahteva uporabo ključev za avtentifikacijo, ki jih posreduje centralna baza podatkov. Da bi vsebina sploh bila poslana na digitalno napravo za predvajanje, si morata s temi ključi podati roko tako monitor kot predvajalnik, vsebino pa dekriptira šele dodatni ključ, ki se generira v seji med napravama.

Kabli HDMI so bili v osnovi zasnovani za prenašanje videa, zaščitenega s HDCP, zaščitene vsebine pa se lahko prenašajo tudi prek določenih vrst kablov DVI. Vendar pa ima ta metoda zaščite pred kopiranjem tudi določene slabosti. Očitno morajo biti vsi deli v verigi združljivi, saj v nasprotnem primeru ne bodo mogli generirati ključev in vsebina ne bo odkodirana. Omeniti je treba tudi njeno domnevno prednost, ki pa v resnici deluje bolj kot slabost. Ni namreč trajalo dolgo, da je bila zaščita AACS (Advanced Access Content System), format za kriptiranje, ki ga uporabljata tako Blu-ray kot HD-DVD, razbita.

Pri PC-ju je potrebno razmisliti tudi o njegovi zmogljivosti. Dekodiranje in prikaz HD videa sta neverjetno procesorsko požrešna, zato ne bi bilo slabo, da si omislite visoko zmogljivo grafično kartico, ki bo prevzela nekaj dela. Zmogljivi 8800 GTX in Radeon X2900 XT v svojih trenutnih različicah ne ponujata nobenega strojnega pospeševanja za HD, kartice srednjega cenovnega razreda obeh podjetij pa.

nVidia ponuja Purevideo HD, ATI pa Unified Video Decoding, ki ga boste našli pod imenom Avivo. Ti tehnologiji izboljšata delovanje tako, da si delo delita s procesorjem, namesto da bi ga opravljali v celoti, zato bo njun učinek najbolj viden pri nizko ali srednje zmogljivih procesorjih. Vključujeta tudi filtre za post-procesiranje, ki naj bi izboljšali kakovost slike, čeprav tega večino časa ni mogoče opaziti.

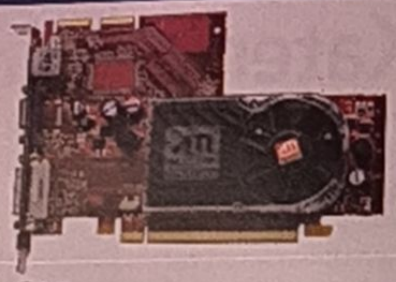
IZDELEK	Microsoft Xbox 360 HD-DVD Player	Sony BWU-100A Blu Ray Rewriteable
OPTIČNI POGON		
CENA	Ok. 150€	Ok. 600€
NA SPLETU	www.xbox.com	www.sony.com
LASTNOSTI	Predvajanje HD-DVD, vmesnik USB	Predvajanje in snemanje Blu-ray, kompatibilnost s CD/DVD
OPIS	Ni čudno, da HD-DVD zaostaja za Blu-rayem. Razen te nerodne Microsoftove rešitve, ki je pravzaprav dodatek za Xbox (prišel je že marca), še vedno ne obstaja enostaven način predvajanja na PC-ju. A svoje delo opravlja za zelo nizko ceno, ne pozna regijskih omejitev in podpira verigo HDCP, boste pa potrebovali še programski dekoder.	Kot da bi želeli poudariti, da je lansiranje tega produkta res propadlo, je Sonyjev Blu-ray zapisovalnik po šestih mesecih še vedno edini dostopen masam. Če želite samo gledati filme v tem formatu, potem se nakup ne splača: v tem primeru raje kupite konzolo PS3, ki je cenejša, ne zahteva nakupa dodatnega programja za dekodiranje, pa še igre lahko igrate.
OCENA	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓

Najboljši prikaz slike

Vzponu in prodoru HD videa se je bilo dokaj težko izogniti. Gre za eno izmed tistih sprememb, ki je bila neizogibna. Takoj ko dejansko vidite nekaj posnetkov – še zlasti če se predvajajo poleg standardne televizijske ali DVD kakovosti – ste zasvojeni. Zaradi preskoka v ločljivosti in jasnosti se nam danes zdijo starejši digitalni posnetki popolnoma zastareli. Isto se je zgodilo na področju iger, kjer so ločljivosti in kakovost tekstur odfrčale nekam v nebo. Možno je, da lahko vaš računalnik že zdaj predvaja visoko-ločljivostne vsebine, vendar vam samo sedenje za pisalno mizo ne bo prineslo užitka: gledanje filmov na vašem računalniku bi moralo biti tako prijetno kot ob pomoči kateregakoli digitalnega sprejemnika. Najbolj pomembna komponenta v tem sistemu je vaš zaslon, in s pravilnim nakupom boste izboljšali celotno izkušnjo, ne glede na to, ali je vaš cilj doseči sijajne odzivne čase pri igranju iger ali pa v domačem okolju ustvariti pravo vzdušje kina.

Vaša prva možnost je uporaba standardnega monitorja LCD, kot je liyama ProLite E2200 WS-B. Ti so na razpolago v velikostih do 30 palcev, nekateri ponujajo višje ločljivosti kot večina HD formatov in običajno tudi najboljše možne odzivne čase, vsaj v primerjavi s televizijskimi zasloni. To je pomembno za igre, kjer se zaslon zaradi hitrega tempa animacij tudi hitro posodablja. Visok odzivni čas monitorja pomeni, da piksli na zaslonu ne morejo spremeniti barve tako hitro, kot se posodablja zaslon računalnika, posledica tega pa je učinek "duhcev". Odzivni časi, ki jih navajajo proizvajalci, so najboljši možni scenariji za spremembo iz črne v belo barvo, bolj realno pa bi bilo upoštevati čase, ki so potrebni za prehode od sive do sive. Čeprav lahko 12ms zveni krasno na papirju, pa se bodo dejanski odzivni časi razlikovali od zaslona do zaslona. Najbolje je, da se odločite za najnižji odzivni čas, ki je na razpolago, čeprav bi tudi večina zaslonov z odzivnim časom 8ms morala delovati relativno spodobno.

Zgoraj HDTV lahko ponudi več, kot ste pričakovali. Linija Bravia podjetja Sony ponuja med svojimi priključki tudi možnost povezave z internetom.

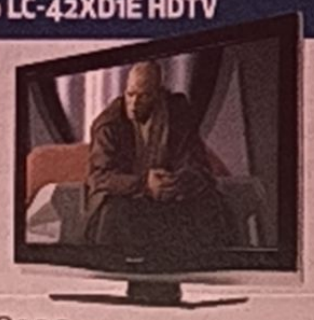
IZDELEK	ATI HD 2600	ATI HD 2400
DEKODIRANJE HD VIDEA		
CENA	Ok. 120€	Ok. 60€
NA SPLETU	www.ati.com	www.ati.com
LASTNOSTI	UDV, podpora za DirectX 10, podpora za HDCP, GDDR4 RAM	UDV, podpora za DirectX 10, podpora za HDCP
OPIS	Hitrejši in sposobnejši med obema bratoma, poleg tega pa blagoslovljen še s hitrejšim pomnilnikom in procesorjem, kar blagodejno vpliva na sposobnosti. Vključuje tudi ATI-jevo rešitev za HDCP prek DVI: zvok se prenaša prek DVI, poseben pretvornik pa spremeni izhod v HDMI.	Vgrajena podpora za dekodiranje HD reši procesor hudih muk pri predvajanju videa kodiranega po standardu H.264, kartica pa je tudi neverjetno poceni glede na visoko tehnologijo, ki jo vsebuje. Razočara obnašanje v novejših igrah, še posebej, ko je govora o DirectX 10.
OCENA	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓

"HD video je procesorsko zelo požrešen, zato si je pametno omisliti zmogljivo grafično kartico, ki bo prevzela nekaj dela"

Monitor je ena stvar; če se pogovarjamo o sami velikosti in elegantnem videzu, pa ga premaga namenska visoko-ločljivostna televizija. Opremljena je z vgrajenimi

22-palčne zaslone LCD si lahko privoščite že za manj kot 300€, predstavljajo pa krasno nadgradnjo s 15- ali 17-palčnega zaslona. Velika zaslonska površina izboljša vse, kar počnete na vašem računalniku, in ker je večina novih zaslonov širokega formata, se lahko pri gledanju filmov veselo poslovite od črnih robov. Trenutno velika večina monitorjev ponuja kot standardno povezavo DVI, za starejše video kartice pa običajno analogni D-Sub (staro povezavo VGA). Večina sodobnih zmogljivih modelov ponuja HDCP dešifriranje, na zadnjem delu monitorja pa se je družini pridružil vhod HDMI. Nekateri so opremljeni celo s komponentnim (RGB) ali kompozitnim vhodom. Ti analogni standardi so zapuščina preteklosti, saj večina novih naprav privzeto oddaja digitalni signal, kljub temu pa so koristni, če bo računalnik postal center vaše dnevne sobe.

Z monitorjem boste najbrž dobili več, kot ste pričakovali. Televizije in monitorji si danes delijo večino svoje tehnologije, pri nekaterih monitorjih pa je meja med obema zabrisana. Cenovno dostopni monitorji so lahko na primer opremljeni s šibkimi zvočniki, ki pa so običajno slabše kakovosti. Dražji modeli ponujajo več priročnih možnosti, kot je funkcija "pivot", ki omogoča obračanje zaslona za 90°, dodatna vgrajena vrata USB in čitalce pomnilniških kartic ali možnost prikaza slike v sliki. Zadnja možnost je še posebej uporabna: z zaslonom lahko povežete dve napravi in med gledanjem televizije vidite, kaj natančno počne naprava v drugem kotu sobe, kar je idealen način za zmanjšanje števila zaslonov v vašem brlogu.

IZDELEK	Optoma EP1690	Sharp LC-42XD1E HDTV	Iiyama ProLite E2200WS-B
PRIKAZ SLIKE			
CENA	Ok. 1.600€	Ok. 1.800€	Ok. 400€
NA SPLETU	www.optoma.com	www.sharp.co.uk	www.lge.com
LASTNOSTI	2500 lumnov, ločljivost WXGA (1.280x768), kontrastno razmerje 2500:1, DVI s HDCP, dvojni vhod VGA, s-video, kompozitni	2 vhoda HDMI, ločljivost 1.920 x 1.080 (1080p), odzivni čas 6ms, kontrast 1200:1	Vhod DVI-D, vhod VGA, ločljivost 1.680x1.050, stereo zvočniki
OPIS	HD projektorji so lahko velike naložbe. Če verjamete ali ne, tale je na spodnjem delu cenovne lestvice, verjetno zaradi tega, ker je v prvi vrsti namenjen bolj predstavitvam kot gledanju filmov. A specifikacije ne lažejo: gre za svetel, kontrasten projektor, ki lepo sodeluje z virom zaščitenim s HDCP. Pri akcijskih posnetkih zna biti slika malo motna, to pa je tudi vse.	Ta 42-palčni zaslon se ne hvali zgolj s polno ločljivostjo HD in impresivnim kontrastnim razmerjem za LCD. Ima še pogon "truD", ki opazno zmanjša motnje, ki so jim podvrženi nekateri zasloni, ki ne uporabljajo prepletanja. Povrhu vsega pa pogon poveča kontrast in stopnjo podrobnosti. Dodajte še zvrhan koš živih barv in dobili ste zmagovalca.	Standarden monitor morda na prvi pogled ni najboljša izbira za vašo dnevno sobo, vendar boste za to ceno težko našli boljšo kvaliteto. 22-palčni ProLite je širokozaslonski lepotec, ki obvlada signale 720p in 1080i. Malo trpi na področju kompatibilnosti zaradi odsotnosti vrat HDMI. A če signal pošiljate do njega s pomočjo PC-ja, to ne bo prevelika težava.
OCENA	✓✓✓✓✓	✓✓✓✓½	✓✓✓½½

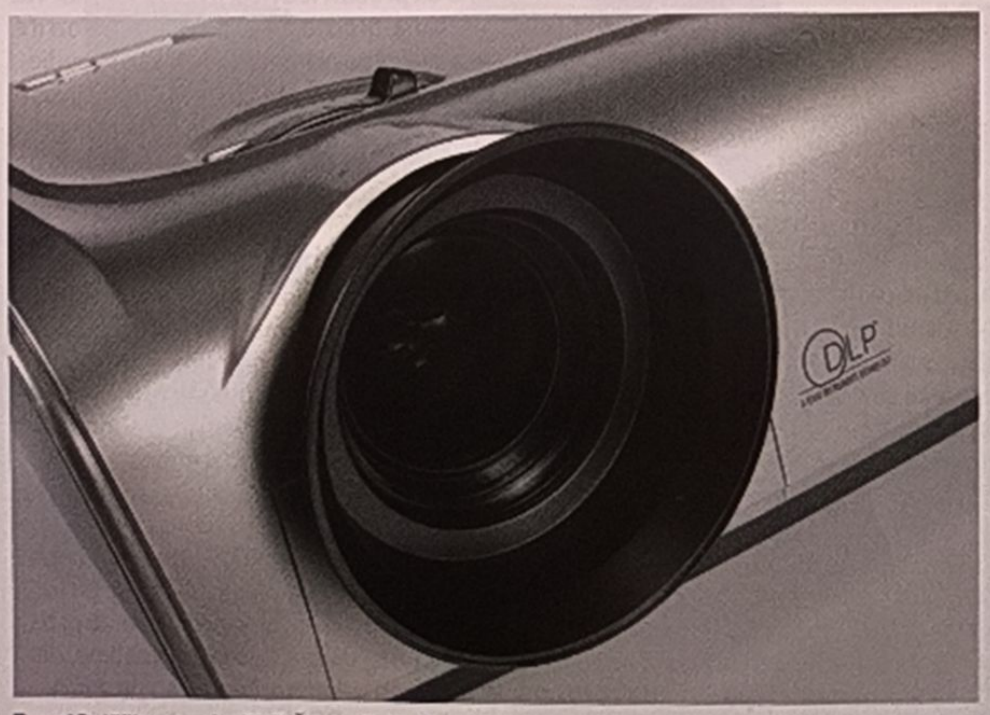
zvočniki, večjim številom povezav na zadnji strani in TV kartico. Izbira med zaslonom LCD ali plazmatskim je bila predmet spora, vse odkar sta se obe tehnologiji pojavili, dejsto pa je, da imata obe določene prednosti. Plazmatski televizorji televizije so bili nekoč znane po večjih zaslonih, boljših odzivnih časih in boljši kakovosti slike kot televizorji LCD, v zadnjem času pa se je prepad med obema znatno zmanjšal. Prednost televizorjev LCD je v tem, da so lažji, bolj robustni in ponujajo boljšo svetlost, medtem ko so plazme dražje in generirajo več toplote.

Tehnologija plazmatskih zaslonov deluje z vzbujanjem celic inertnega plina z elektrodami, ki so postavljene med dve stekleni plošči. Fotoni ultravijolične svetlobe, ki se sprostijo iz plina, pridejo nato v celici v stik s fosforjem, ki oddaja vidno svetlobo. Za vsako piko na zaslonu obstaja rdeča, zelena in modra celica, ki skupaj ustvarjajo barve za sliko. Zasloni LCD pa uporabljajo tekoče kristale, ki so prosojni ali neprosojni, odvisno od tega ali so v tekočem ali trdnem stanju, kar je mogoče nadzorovati z električnim tokom, ki teče skoznje. Z odpiranjem in zapiranjem vsake pike fluorescentna osvetlitev od zadaj omogoča oblikovanje slike s pomočjo številnih celic LCD.

Ta razlika pomeni, da lahko plazmatski zasloni dosežejo čisto črnino, tako da celico popolnoma izklopijo, rezultat pa je kontrast 10.000:1. Ker imajo zasloni LCD konstantno osvetlitev od zadaj, se lahko zgodi, da ta svetloba uhaja v sosednje celice. Prizori v črni barvi imajo zato opazen pridih sive. Zasloni LCD se s stopnjami kontrasta pri plazmah ne morejo meriti, kljub nedavnim izboljšavam, zaradi katerih nekateri zdaj dosegajo kontrast 3.000:1. Obstaja pa tudi ključni dejavnik, zaradi katerega boste verjetno o nakupu plazme dvakrat razmislili, in sicer ta, da ni najbolj primerna za namizno uporabo Windows. Plazmatski zasloni so še zlasti podvrženi "vžiganju" slike, še bolj kot stari katodni monitorji. Čez nekaj let se lahko tako zgodi, da bo vaš čudoviti novi zaslon v levem spodnjem kotu ožigosan z neizbrisno sliko gumba Start.

MIMO GREDE...

Bodite pozorni na oznako DLP na projektorjih in določenih televizijah. Čip DLP na dimenzijah poštne znamke združuje milijon in še več majhnih, neodvisno gibljivih zrcal, na katere pada svetloba. Hitro premikanje teh zrcal pod različnimi koti pomeni, da skoznje prehajajo različne količine svetlobe, kar projektorju omogoča, da zasije z različnimi odtenki sive in neverjetno pisano paleto barv.



Zgoraj Poiščite oznako DLP. Čip podjetja Texas Instruments, ki odbija svetlobo, proizvaja ostro in zelo jasno sliko. Projektorji so edini, ki vam lahko doma pričarajo pravo kino izkušnjo.

Še večja slika

Na razpolago je seveda tudi tretja možnost, ki pa ni zmeraj najbolj smotrna. Velikost zaslona lahko definirate sami - in tako dobite najboljšo izkušnjo domačega kina - z nakupom projektorja. Za podobno vsoto, kot bi jo odšteli za HDTV srednjega razreda, si lahko omislite projektor, ki podpira visoke ločljivosti, preden pa ga postavite v dnevno sobo, razmislite o tehničnih in praktičnih posledicah take odločitve. Najprej morate upoštevati, da večja površina, na katero želite projicirati sliko, zahteva višjo svetilnost projektorja. V sobi povprečne velikosti bo za jasno sliko zadostovala svetilnost 1.500 lumnov, upoštevajte pa, da višje svetilnosti pomenijo posledično tudi krajšo življensko dobo žarnice. S povprečno življensko dobo žarnice, ki znaša okoli 2.000 ur, projektorji niso nujno najboljša izbira za vsakodnevno rabo, opazili pa boste tudi, da se njihova svetilnost s časom zmanjšuje, žarnice pa pričnejo slabeti. Kot radioaktivni materiali, bodo tudi projektorske žarnice običajno imele določeno razpolovno dobo; česar pa ne boste izvedeli na spletni strani proizvajalca. Ti so namreč nagnjeni k temu, da tovrstne informacije obdržijo zase.

Druga stvar, ki jo je potrebno upoštevati, je količina ambientne svetlobe. Če se v sobi ne morete znebiti "svetlobnega onesnaženja", je bolje investirati v projektor z večjo svetilnostjo ali v nakup najboljšega zaslona, kar si ga lahko privoščite. Nujen je tudi nakup ustreznega projektorskega platna, ki je središčna točka vašega projektorskega zaslona. Ta so običajno reflektivna, zasnovana tako, da preprosto odbijajo vidno svetlobo, ki pada nanje, tako da je vpadni kot svetlobe enak odbojnemu kotu. Tako imenovana "light scattering" platna uporabljajo novejšo tehnologijo, ki ponuja boljši vidni kot. Njihova slabost pa je izguba zaznane svetlosti.

Kruha in iger

O naraščajočem pomenu grafičnih kartic v dobi visoko-ločljivostnega videa smo že spregovorili. Toda zakaj bi se zadovoljili z nečim, kar zgolj opravlja svoje delo? Računalnik v vaši dnevni sobi je popolni center za igre, zato se je mogoče smotrno ozreti po karticah, ki svojega dela ne opravljajo le vzorno, temveč odlično. Grafična kakovost iger se nenehno izboljšuje, kar pomeni, da teksture postajajo večje, učinki bolj kompleksni, veča pa se tudi število poligonov. Izboljšave programskega vmesnika Direct X10 najavljajo novo generacijo grafične kakovosti, podporo tem možnostim pa ponujajo le najnovejše grafične kartice.

Odličen računalnik za igre – še zlasti takšen, ki je povezan z velikansko televizijo – si zasluži, da je na njem mogoče igrati igre pri najvišjih ločljivostih in podrobnostih.

"Odličen računalnik za igre si zasluži, da je na njem mogoče igrati najnovejše igre"

Desno Slušalke s školjko ponujajo veliko boljšo kakovost zvoka kot slušalke z gobicami za v uho, nekateri modeli pa so tudi brezžični.

Rešitev se skoraj zmeraj skriva v zmogljivejši strojni opremi, po možnosti v dvojini, zato si boste z vgradnjo dveh najnovejših grafičnih kartic podjetij nVidia ali ATI v vaš PC zagotovili, da boste lahko poganjali tudi igre, ki bodo izšle v bližnji prihodnosti. Vgradnja dveh kartic redko podvoji zmogljivost (podatkovna širina osnovne plošče in protokoli za komunikacijo med napravami ustvarijo ozko grlo), še zmeraj pa jo boste znatno izboljšali.

Pomembno vprašanje je pri tem seveda strošek. Ne glede na to, ali boste izbrali nVidiino serijo 8800 ali ATi-jevo serijo 2900, ste lahko prepričani, da bo vaše igre poganjalo dovolj silicija in da bodo delovale brez problemov, vendar boste s tem ostali tudi precej praznih žepov. Par najhitrejših kartic 8800 bo v vaši denarnici izvrtal luknjo v velikosti 890€, in to še preden boste investirali v nakup novega napajalnika, ki ju bo oskrboval z vso močjo, ki jo potrebujeta. Če so vam igre drugotnega pomena, lahko izbirate med številnimi karticami nižjega razreda, ki bodo svoje delo opravljale povsem spodobno, ne da bi zato morali oropati banko ali prodati ledvico. In če je vse, kar vas zanima, predvajanje HD vsebin, se ozrite še zlasti po nižjem razredu kartic podjetja ATI. Čeprav si njihove 3D zmogljivosti ne zaslužijo medalje, vam bo procesor hvaležen za dekodiranje HD vsebin, ki ga te kartice omogočajo.

Zvok mora bit'

Ko je ekipa inženirjev iz inštituta Fraunhofer iznašla format MP3, se je računalnik skoraj čez noč preobrazil v jukebox. Ljudje so pričeli zbirati stisnjene glasbene datoteke, ki so jih lahko svobodno snemali z interneta, kmalu pa se je stanje sprevrglo v najhujšo nočno moro vsake glasbene založbe. Danes, deset let kasneje, prodaja prenosnih predvajalnikov MP3 cveti kot še nikoli. Še boljše pa je to, da je po nekaj odmevnih sodnih procesih zdaj mogoče licenčne vsebine distribuirati zakonito, čeprav so po večini zaščitene z DRM, kar zagotavlja tudi srečo in veselje glasbenih založnikov.

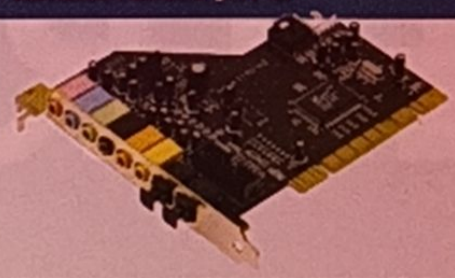
Nadzor nad napravami

Dodatni luksuz za domačo zabavo.

Luksuzni domači center za zabavo vam ne bo prav nič pomagal, če boste morali za nadzor nad strojno opremo uporabljati ducat različnih daljinskih krmilnikov. Univerzalni daljinski krmilnik je krasna alternativa, ki je zasnovana tako, da zamenja vse druge krmilnike. Boljši modeli, kot je Logitech Harmony 885, ponujajo impresivno paleto funkcij. Te vključujejo osvetljeni zaslon LED, kopico gumbov in posodobitve krmilnika prek spleta za nadzor katerekoli elektronske naprave, ki jo želite z njim upravljati. S pomočjo čarovnika za namestitev naložite konfiguracijske datoteke iz podatkovne baze s 175.000 modeli, vključno s projektorji, glasbenimi stolpi, medijskimi centri pa vse do naprav za prezračevanje. Ni da ni, po domače rečeno.

V vašem popolnem okolju lahko nadzirate poslušanje glasbe, gledanje filmov in televizije, igre ali uporabo videorekorderja. Ker krmilnik vaše naprave "pozna", ga lahko programirate tako, da bo takrat, ko boste kliknili na gumb za igranje iger, preklopil na televizijo, nato na vaš Xbox in nato še na ojačevalec - vse to s pritiskom na en sam gumb. Stopnje jakosti zvoka se bodo pri tem samodejno prilagodile želeni jakosti zvoka za igre. Priročno in elegantno.

Najboljši model iz Logitechove linije, Harmony 1000, spominja na osebni medijski predvajalnik ali tablični PC. Ker premore tudi na dotik občutljiv zaslon, je nedvomno kralj nadzora nad domačimi sistemi za zabavo. Takšni luksuzni modeli pa seveda niso poceni - Harmony 1000 stane okoli 350€.

IZDELEK	Genius Luxemate 810 Media Cruiser	Hauppauge WinTV-HVR 4000	Terratec Aureon 7.1 PCI
DODATKI			
CENA	Ok. 65€	Ok. 190€	Ok. 70€
NA SPLETU	www.optoma.com	www.hauppauge.co.uk	www.terratec.com
LASTNOSTI	Združljivost z Windows Media Center Edition, 2,4GHz brezžična povezava, vgrajena miška	Štirje sprejemniki, podpora za DVB T/S/S2, analogni kabel, združljivost s signalom HD	Podpora za prostorski zvok 7.1, 96kHz, S/PDIF vhod in izhod, sprotna pretvorba Dolby Digital
OPIS	Tipkovnica, miška in daljinski krmilnik v enem. Brezžična 2.4GHz tehnologija si morda res deli frekvence z večino brezžičnih omrežij, a mi nismo zaznali kakšnega padca pri kvaliteti signala ali kakšnih prepirov s katerim od štirih lokalnih brezžičnih omrežij. Domet 10 metrov je za dnevno sobo več kot dovolj.	Ena najbolj vsestranskih kartic, ki nudi podproro za vse živo, povedano na kratko. Četudi je priložena programska oprema vse prej kot dobra, je kartica delovala (in še vedno deluje) odlično, kvaliteta slike pa je bila boljša, kot bi pričakovali od TV kartice z večimi sprejemniki.	Aureon bo dal vašim ušesom vse, kar potrebujejo, če niste slučajno že zagledani v X-Fi. S/PDIF vhod in izhod, sprotna pretvorba Dolby Digital, priključevanje na digitalni ojačevalec je silno enostavno, če pa imate analogno prostorsko enoto, imate vrata tudi za to. Poleg tega je cena zelo mamljiva.
OCENA	✓✓✓✓½	✓✓✓✓½	✓✓✓✓✓

Vloge domačega računalnika v tej revoluciji zvoka pa vendarle ne gre podcenjevati. Računalniki ostajajo vozlišča glasbe, ki jo je mogoče sneti z interneta ali zajemati s CD-jev ter jo na njih shraniti. Z obiljem radijskih postaj, ki so na razpolago na internetu, pa ste tudi le nekaj klikov stran od vseh mogočih vsebin, ki si jih sploh lahko zamislite. S kvalitetno zvočno kartico in zvočniki lahko računalnik pretvorite v veliko boljši predvajalnik glasbe kot je standardni glasbeni stolp. Danes je že težko najti osnovno ploščo brez integrirane zvočne rešitve. Vendar pa rešitve z enim samim čipom ne zadostujejo za resno poslušanje glasbe, saj bližina čipa za zvok in drugih delov osnovne plošče povzroča interferenco in poslabša kakovost zvoka. Samostojna zvočna kartica je veliko boljša izbira, saj zagotavlja boljše pretvarjanje digitalnega signala v zvok, boljšo kakovost zvoka in celo znatno izboljšanje zmogljivosti. Rešitve, kot je X-Fi, uporabljajo strojno opremo za dekodiranje, ki bi bilo drugače prepuščeno procesorju.

Poceni zvočniki skoraj nikoli ne zagotavljajo primernega užitka ob poslušanju glasbe. Če ste opremljeni s priključkom za digitalni zvok, se lahko na srečo neposredno povežete z digitalnim ojačevalcem, ki je vgrajen v večino standardne opreme za prostorski zvok. Na ta način si lahko zagotovite kristalno čist prostorski zvok v formatih 5.1 ali 7.1. Avdiofili se resda izogibajo zvočnikom, ki so bili narejeni specifično za PC, vendar nekateri boljši paketi, kot je Creative Labs' Gigaworks S750, še zmeraj zvenijo fantastično.

Pravi avdiofili bi se morali malce zamisliti, preden zaničljivo zavihajo nos nad X-Fi, zmogljivo in poceni zvočno kartico. Vidite vse te kondenzatorje na kartici? Gre za poceni elektrolitske kondenzatorje, za katere so sčasoma značilni rahli odkloni od originalnih specifikacij. Podjetje M-Audio, med drugimi, ponuja kartice s podobno zmogljivostjo digitalnega procesiranja, in čeprav morda res ne ponujajo popolnoma enake kvalitete zvoka v igrah kot to zmore X-Fi, lahko zaradi drastičnih izboljšav v kakovosti komponent še zmeraj pričakujete studijsko kakovost zvoka. Novost je še Asusov Xonar, odlična zvočna kartica, ki je opisana med strojno opremo v tej številki. ¤ PCF

Zgoraj Kakovostni prostorski zvočniki so tisti, ki bodo dvignili vašo izkušnjo zvoka na višjo raven. Ponudba podjetja Creative pa dokazuje, da vam zanje proti pričakovanjem ne bo potrebno oropati banke.

PIRATI!

Koliko originalnih filmov in koliko originalnih programov si lastite? Samo toliko? Damjan Popič se kot slepi potnik vkrca na piratsko ladjo in razišče zadevo

Piratstvo se je s širnih morij preselilo v človeške domove, ogromne kosmate hruste z lesenimi nogami so zamenjali bledolični suhci, preveze za oči pa so zamenjala očala z visoko dioptrijo. Nekaj pa je le ostalo isto: piratstvo je še vedno strah in trepet globalne ekonomije.

Izraz piratstvo je najbrž starejši, kot si mislite – davnega leta 1879 je pesnik Alfred Tennyson v uvodu ene od svojih pesmi zapisal, da se mu dozdeva, da nekateri ustvarjalci njegove pesmi neusmiljeno piratizirajo. Kaj je s tem mislil, je jasno – zdelo se mu je, da si drugi pisci ob pomanjkanju navdiha protipravno "sposojajo" dele njegovih pesmi. Kljub močno spremenjenim medijem se je pomen izraza ohranil do danes, občestvo, ki "neusmiljeno piratizira" tuje vsebine, pa se je množično razširilo. Vendar pa se piratstvo, kot ga poznamo danes, ni začelo z modernimi digitalnimi vsebinami.

Od meča do miške

Se še spomnite tistih škatlastih plastičnih zadev z magnetnim trakom, ki smo jim pravili kasete? Kasete so predstavljale raj za presnemavanje in prvo masovno piratsko žrtev, saj jih je bilo zelo težko učinkovito zaščititi. Večina kaset je imela le luknjico v ohišju, ki je preprečevala presnemavanje – vsaj dokler je niste prelepili s kakšno "visoko-tehnološko" zadevo, recimo z lepilnim trakom. Kasete VHS je dočakala podobna usoda in raja je s pomočjo dveh videorekorderjev iz enega pornografskega filma hitro naredila dva ali več. Tovrstno početje je resda škodovalo gospodarstvu in lokalnim videotekam, a piratstvo je prava kriminalna dejavnost postalo šele s pojavom digitalnih medijev, torej CD-jev, zgoščenk ali tlačenk – karkoli se zdi vašemu jezikovnemu čutu lepše. Sam obstoj medija pa za pirate nima pomena, če ga nimajo kam in s čim presneti (presnemavanje CD-jev na kasete bomo kar zanemarili). Zaradi tega se je digitalna kraja lahko dodobra razvila šele s pojavom prvih zapisovalnikov in njihove hrane – praznih medijev CD. Na začetku so bili oboji božjastno dragi (še posebej slednji, če upoštevamo dejstvo, da se je na prvih zapisovalnikih in CD-jih sfižil velik delež pekovskih seans), tako da so si jih lahko privoščili le redki, a mnogim se je investicija kaj hitro povrnila. Takrat so se namreč v oglasih poleg ženitnih ponudb in ostale šare pojavile še igre po sumljivo nizkih cenah. Če niste preveč zaupali v človeško naravo ali pa ste posumili, da tista "originalna" *FIFA Road to World Cup 98* pač ne more stati 1.500 SIT, potem ste že lahko slutili, da pri tem nekaj smrdi.

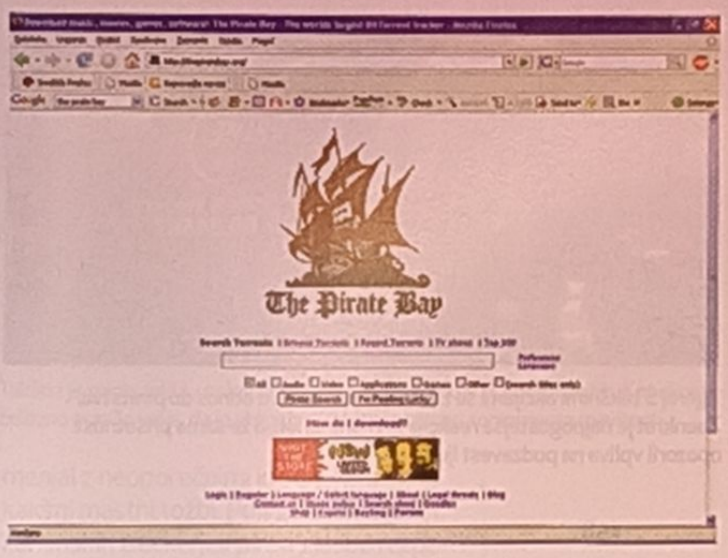
In res je zaudarjalo. Šlo je namreč za rojstvo najbolj dobičkonosne panoge piratstva, ki industriji še dandanes odžira največji del zaslužka, vsem širokopasovnim povezavam in torrentom navkljub. Stranke piratov so želene vsebine iz oglasov naročile pri piratih in robo plačale po povzetju na pošti. S pojavom tovrstnega trgovanja pa se je zbudila tudi roka pravice in v nekaj akcijah, ki so bile tudi široko medijsko pokrite, nekaj piratov zbezala na plan ter jim nič kaj tehnično dovršeno uničila ves naplenjen material (čez njihove računalnike in piratske CD-je so se nekajkrat sprehodili 10-tonski valjarji). Tudi na sončni strani Alp smo imeli nekaj odmevnih primerov valjarskih akcij, v katerih so varuhi pravice pri nekaj posameznikih našli okrog tisoč primerkov ukradene robe, kar je bilo za takratne razmere (in ne nazadnje zaradi takratne cene praznih medijev) vse prej kot malo.

Vse naslednje razvojne faze piratstva so predstavljale precej manjše korake v razvoju te kriminalne panoge, saj je bil začetni digitalni kamen položen, poleg tega pa je ljudstvo izvohalo, da jim po novo igro ni treba nujno v trgovino – piratstvo je torej postalo človekov najboljši sosed. V obdobjih zatem se je piratstvo razvijalo predvsem z menjavo in dopolnjevanjem obstoječih medijev in vrst vsebin. Tako je za CD-jem kot klada padel še DVD, kar je najbolj udarilo filmsko industrijo, kasneje pa tudi igričarsko. Priča smo lahko bili razvoju mnogih filmskih formatov (VCD, DivX, Xvid), ki so filmsko gusarjenje še dodatno poživili. Na tem mestu bi veljalo omeniti še povsem stransko vejo plenjenja filmov, ki velja kot dober primer prilagodljivosti in iznajdljivosti piratov – snemanje filmov v kinodvoranah. Pirati so začeli v kinodvorane tihotapiti digitalne kamere (tisti bolj prefinjeni in drzni celo stojala), filme snemati in jih razpečevati v tako imenovani različici CAM. Kljub grozotni kvaliteti posnetka in vsem motnjam v kinodvoranah (nevzgojena mularija, pokovka, ...) navkljub je tovrstna črna roba postala popularna, zlasti zaradi hitre dostopnosti.

Glasba je bila vedno lahek plen piratov, še posebno zaradi formata MPEG-3, ki ga morda bolje poznate pod imenom MP3 – poleg omogočanja prodaje digitalne glasbe je omogočil tudi skoraj brezmejno nelegalno distribucijo, za katero je prvi poskrbel zloglasni *Napster*. Igre so se zaradi svoje kompleksnosti in možnosti zaščite nekoliko bolje upirale, a do zdaj je padla še vsaka zaščita, z nekaterimi izjemami brca le še sistem *Steam*. Piratstvo pa ni prizaneslo niti konzolam. Mediji za te škatlice so že spoznali svoje brate iz ilegale, cveti pa tudi zamenjevanje čipov konzol, ki lastniku olajšajo uporabo piratskih medijev.

Poleg že omenjenega klasičnega načina prodaje piratske robe preko oglasov je obrt razvila še mnogo drugih načinov razpečevanja. Najbolj popularna so omrežja P2P ("peer to peer"), na primer zloglasni The Pirate Bay (ja, res nevpadljivo ime), ki ima registriranih več kot milijon in pol uporabnikov. Torrenti funkcionirajo na osnovi tako imenovanih "trackerjev", stre-

"Potrebno je razumeti dolgoročne posledice piratstva, ki se ne merijo zgolj v dolarjih"



Zgoraj Povsem minimalističen videz, ki nikakor ne odseva velikosti trackerja. Skoraj dva milijona registriranih uporabnikov in okoli tri milijone neregistriranih, ki si delijo okoli 700.000 različnih torrentov.

žnikov, ki imajo shranjene podatke o torrentih, ki so voljo, uporabniki pa si vsebine z odjemalci (*µTorrent, Azureus, BitTorrent* in podobnimi) dejansko prenašajo z računalnikov sovrstnikov ("peers", od tod tudi ime). Kako to, da jih kdo ne ustavi, kaj počne policija, kje je Bruce Willis, ko ga človek resnično potrebuje, sprašujete? Hja, torrenti se opirajo na ohlapno zakonodajo, ki se med državami precej razlikuje. Medtem ko nekatere države zelo ostro nastopajo proti vsakršni vrsti kraje programske opreme (ZDA so njihov zastavonoša), imajo nekatere bolj liberalen odnos. To pa ne pomeni, da imajo takšno zakonodajo le države v razvoju (katerim roko na srce takšna zakonodaja tudi najbolj ustreza),

TOP 5

Teh pet držav prepričljivo vodi na neslavni lestvici držav z največjim deležem nelegalne programske opreme.

- Armenija: 95%
- Azerbajdžan: 94%
- Moldavija: 94%
- Zimbabve: 91%
- Vietnam: 88%

V Sloveniji je nelegalnih 48% programske opreme, kar predstavlja izgubo v vrednosti 36 milijonov ameriških dolarjev. Kljub visokim številkam je vzpodbudna vest, da se delež nelegalne programske opreme v povprečju vsako leto zmanjša za en odstotek.

temveč ima enak odnos recimo tudi Evropska unija, ki naj bi bila skupnost razvitih držav. Evropski parlament je nedavno torrentom dal tudi zeleno luč za nadaljevanje svojih nečednih poslov, saj je odločil, da piratstvo ni nelegalno, če posameznik ali skupina s tem neposredno ne služi denarja. Ta odločitev je sporna za marsikoga, še posebno za ZDA, ki tudi na tem področju delujejo kot globalni policist, od evropskih držav pa je najbolj zagrizena Švedska. Število nelegalnih kopij albumov Abbe je Švede očitno dodobra razkačilo, saj so kot eni izmed redkih obtožili tudi nekomercialno izmenjavo datotek prek najrazličnejših omrežij. Ponudnikom interneta je švedska vlada predlagala, da The Pirate Bay uvrstijo na seznam razpečevalcev otroške pornografije in strojno onemogočijo dostop do njega. Po odzivu je najbrž sprevidela, da se internetni ponudniki za to dejanje ne bodo odločili, zato je v akcijo poslala kar svoje hrabre miličnike, ki so vdrli v domnevno bazo trackerja in odnesli lepo število strežnikov. Akcija je v javnosti seveda izpadla skrajno negativno in švedski vladi ni preostalo nič drugega, kot da strežnike vrne. Seveda je vnema v boju proti piratom hvalevredna, a pristop Johna Ramba ponavadi stori več škode kot koristi – ljudje v večini do piratstva ne gojijo skrajno negativnih čustev in tak desant na oporišče piratov kriminalce v očeh javnosti kaj hitro spremeni v žrtve.

Omrežja P2P pa ne sestavljajo enovite zarotniške celote, saj je omrežij in odjemalcev, ki deluje po principu "peer-to-peer", mnogo. Zelo priljubljeno orodje je *eMule*, odjemalec, ki je trenutno zaradi torrentov sicer v zatonu, vseeno pa je še precej prisoten, uporablja pa omrežje eDonkey. Za *eMule* obstaja ogromno strežnikov (ki opravljajo funkcije trackerja). Pred leti je oblastem celo uspelo zapreti največjega med njimi, zloglasni Razorback. To, kar se je takrat še posebej oblastem zdela velika zmaga, se je hitro pokazalo za posmehljivo majhen dosežek. Strežniki za *eMule* so pač težave – rešite eno in pojavi se deset drugih. Obstajajo pa tudi namenska omrežja, v katerih se izmenjujejo datoteke specifične vrste. Najbolj znan pripadnik te skupine je *LimeWire*, odjemalec, prek katerega poteka prenašanje glasbenih datotek. Nelegalno, kakopak.

Da pa ne boste mislili, da razpečevanje poteka zgolj prek interneta in oglasov, naj vam povemo, da pirati trgujejo tudi bolj po domače – na stojnicah. Če kje ugledate stojnico z veliko izvodi iger, filmov in glasbe, ki imajo sumljivo blede naslovne strani, mediji pa so videti, kot bi jih potiskal vaš domači tiskalnik, naj vam razkrijemo, da jih je res potiskal domači tiskalnik. Stojnice pri nas niso tako razširjene, če pa se odpravite južneje od reke Kolpe, v Vzhodno Evropo ali Azijo, boste ugotovili, da so tam veliko pogostejše od trgovin z licenčno robo. Ponavadi v bližini stojnic stojijo kombiji, v katerih poteka zapisovanje medijev kar v realnem času, tako da stranke dobijo dobesedno še vroče kopije, potrebam "trga" pa je v zadovoljeno v trenutku. Piratske kopije lahko ponavadi prepoznate z letala – slab natis ovitka in medija ter skrivnostna odsotnost vsakršnih hologramov ali nalepk s serijsko številko, ki so po možnosti napisane kar s flomastrom. Najboljši indikator piratske kopije pa je kar cena – v današnjem svetu pač nič ni zastonj, nikakor pa ne igre, glasba in filmi. Če se torej kdaj znajdete pred stojnico in tipom v šumeči trenirki, ki vam tvezi, da je za blede naslovne strani krivo sonce, za (pre)nizke cene pa dogajanje na svetovnih trgih, potem boste vedeli, da vas poskuša spraviti na natezalnico. Kaj mu zabrusiti, pa vam bo v svoji rubriki zaupal Gregor Mraz.

Bridka sablja piratstva

Piratstvo je v svoji kratki, a burni karieri napredovalo hitreje kot kužna bolezen, saj je postala pandemija, ki ni prizanesla nobenemu kontinentu. Tako je postala še uspešnejše orodje (ali nemara posledica?) globalizacije kot sam MTV ali pa Paris Hilton, kar je vsekakor občudovanja vreden dosežek. Vendar pa ni vseh držav zadela z enako močjo. Najhuje so jo skupile – ja, kdo pa drug – ZDA z okoli osmimi milijardami dolarjev izgube letno, sledi jim pa Zahodna Evropa. Stopnja nelegalnosti programske opreme je odvisna predvsem od razvitosti držav. Države v razvoju se tako "ponašajo" z najvišjim deležem nelegalne programske opreme – ta naj bi na primer v Armeniji, Moldaviji in Azerbajdžanu znašal kar okrog 95%. Stopnja je v razvitejših državah precej nižja, a še vedno dovolj visoka. Kot primer naj navedemo, da je najnižja v ZDA in Kanadi, kjer ima črno dušo okoli 20% vse programske opreme. Zanimivo je, da med večjimi geografskimi enotami v tej disciplini neslavno vodita Srednja in Vzhodna Evropa s skupno kar 68% nelegalne programske opreme.

O posledicah piratstva in njegovem udarcu na globalno gospodarstvo se bije

WWW.NORMAN.SI
KO BREZ VIRUSOV ŽIVI

"Pirati so začeli v kinodvorane tihotapiti kamere, filme snemati in jih rapečevati"

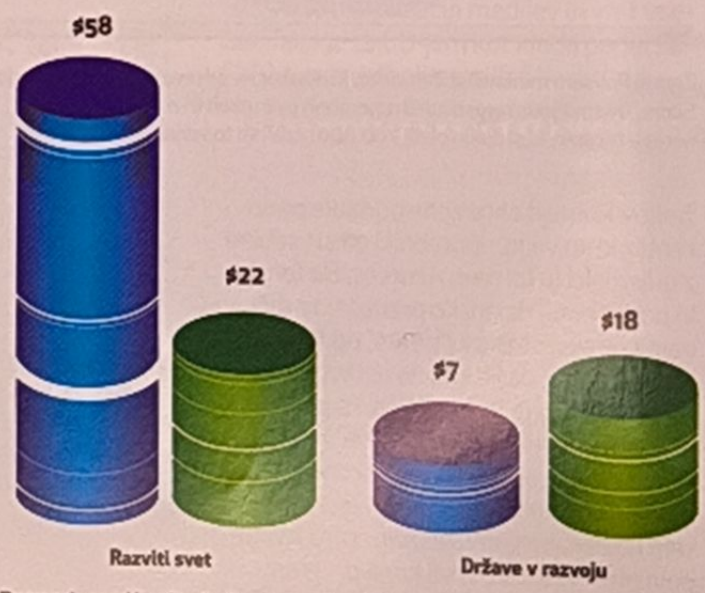
vroč retorični dvoboj med tistimi, ki piratstvo najhuje obsojajo, in njegovimi apologeti. Tako se ocene o gospodarski škodi, ki jo ustvarja piratstvo, spreminjajo glede na stran, ki ocene podaja. Po podatkih MPAA (Motion Picture Association of America, na spletu www.mpaa.org) je v letu 2002 piratstvo celotni filmski industriji izmaknilo 3,6 milijarde ameriških dolarjev, medtem ko naj bi piratstvo po svetu naropalo kar za 40 milijard dolarjev blaga. To je impresivna številka, vendar istočasno problematična. Izračunana je namreč na podlagi števila piratskih kopij filmov – vsako piratsko kopijo filma je MPAA razumela kot eno prodano vstopnico za kino oziroma en prodan film na DVD-ju manj. To je seveda sporno, saj nikakor ni gotovo, da bi si vsak, ki si je priskrbel piratsko kopijo nekega filma, v nasprotnem primeru tisti film ogledal v kinu ali pa si ga kupil na DVD-ju. Zaradi tega je zelo težko govoriti o konkretnih številkah, vseeno pa lahko skupno izgubo dobička celotne zabavne industrije zaradi piratstva merimo v milijardah dolarjev.

Seveda pa številke nasploh povedo zelo malo. Potrebno je razumeti predvsem dolgoročne posledice piratstva, ki se ne merijo zgolj v dolarjih, temveč v kvaliteti storitev in napredku celotne industrije. Zli duhovi piratstva so zaradi manjše ciljne publike najbolj dejavni prav v igričarski industriji, kjer izpad dohodka prepogosto pomeni krajše produkcijske čase, prisiljene prehitre izdaje in posledično veliko količino škarta, ki ga moramo mi, ubogi opisovalci, preigrati, da vam naknadno povemo, da je škart. Poleg tega se založniki poslužujejo preveč kratkovidnih metod reševanja tega problema. Na primer, za določen naslov najamejo slovito skupino razvijalcev, da jim ti naredijo podlago, nato pa predčasno zamenjajo razvijalca (beri: najamejo poceni levake, češ, saj zdaj pa tako ni mogoče več nič pokvariti), da bi tako znižali stroške produkcije. No, v naše uredništvo nenehno prihajajo dokazi, da je vsekakor mogoče marsikaj pokvariti. Ker posledično tega sranja nihče noče kupiti, založniki kratkovidno dvignejo ceno in pri tem računajo na denarce tistih, ki so morda privrženci določenega naslova, tistih, ki so pač zavedni in pošteni, in pa tistih, ki morda živijo na Marsu in ne vedo, da piratstvo sploh obstaja. Gre za začaran krog, ki ima z vsakim obratom hujše posledice za vse udeležence. Igre so manj dodelane, založniki pa se zaradi vseprisotnega piratiziranja iger za PC vse bolj obračajo h konzolam. Vse prepogosto pa se dogaja tudi, da založniki in razvijalci preveč truda vlagajo v (na neuspeh obsojeno?) zaščito proti piratstvu. Ta prekomerna vnema ima dve negativni posledici: spet trpi uboga reva kvaliteta, po drugi strani pa takšna zaščita odbija tudi poštenjake, ki programsko opremo kupijo in morajo zatem v pogovorna okna vnašati maratonske ključe (ključ za emulator *Alcohol 120%* je sestavljen iz reci in piši 91 znakov) ali pa program aktivirati celo s telefonskim klicem.

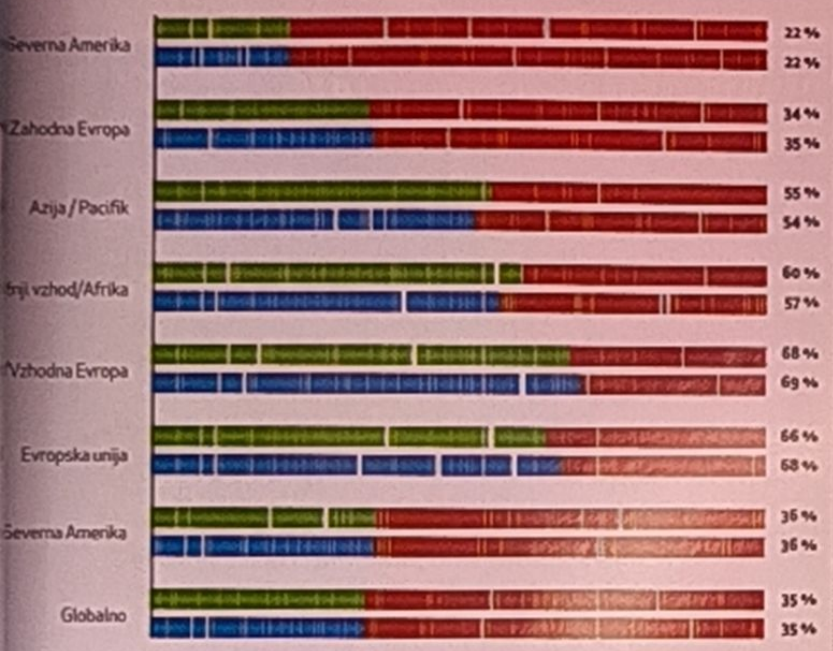
Filmska industrija jo je od vseh panog zabavne industrije odnesla najbolje (vseeno pa je najbolj aktivna borka proti piratstvu), saj kinodvorane ostajajo relativno dobro obiskane (in posvinjane), prodaja DVD-jev pa zaradi množične filmofilske publike tudi nekako gre. Razlog za blažji učinek piratstva ima predvsem izkušnja gledanja filmov, ki je v kinodvorani in na DVD-ju precej boljša kot sicer, nikakor pa ni zanemarljivo tudi dejstvo, da so filmi cenejši – čeprav smo v zadnjih letih priča nezaslišanemu dvigovanju cen vstopnic za kino. Ker filmi še vedno prinašajo velike zaslužke, industrija ne omahuje – s polno paro dela naprej in kmalu bomo ugledali tudi 30. del serije o Jamesu Bondu, ki se bo moral bržkone dogajati na Marsu, saj prizorišč na Zemlji že zmanjkuje. Je pa možno piratstvo delno okriviti še nečesa – zaradi povečanega finančnega tveganja se filmske korporacije vse bolj odločajo za gotove in instantne uspešnice, medtem ko bolj "tvegani" kvalitetnejši naslovi izostajajo. Ampak nikakor nočemo za stanje filma okriviti izključno piratstva – hollywoodsko favoriziranje dobička proti kvaliteti nikoli ni bilo vprašljivo.

Za glasbeno industrijo že dolgo velja, da prodaja medijev ne predstavlja več primarnega zaslužka, saj glasbeniki denarce služijo predvsem s koncerti. Na majhnih trgih, kot je naš, je to še posebno velik problem, zato so izvajalci prisiljeni v pogosto nastopanje na odrih vseh vrst in velikosti. Vlado Kreslin je na primer dejal, da je lahko v Sloveniji hvaležen vsakemu posamezniku, ki si lasti njegov album. Mizernega položaja niso uspele spremeniti niti digitalne avtorske pravice, recimo zloglasna in pravkar preminula DRM (Digital Rights Management), s katerimi ponudniki digitalno podpisujejo prodane skladbe, temveč so s svojim omejevanjem in togotnostjo uporabnike prej pregnale – skladbe so namreč pogosto zapisali tako, da jih ni bilo mogoče predvajati na predvajalnikih drugih proizvajalcev. Najbolj iznajdljiv je bil Sony, ki je na svoje glasbene medije namestil kar škodljiv program. Če ste glasbeni CD predvajali na vašem računalniku, se je nanj avtomatsko (in skrivno) namestila programska oprema v zloglasni obliki "rootkit", ki je preprečevala, da bi CD nelegalno kopirali in razpečevali preko interneta. Marljivi kos nemarne kode je prav tako tudi komuniciral s Sonyjem in mu pošiljal podatke o vaši rabi glasbenih datotek. Seveda je sledil globalni val ogorčenja, ki je Sony prisilil, da je vse medije za-

Zgoraj S takšnimi akcijami se BSA trudi spremeniti odnos do piratstva. Zaenkrat je najpogostejša reakcija bržkone smeh, a že sama prisotnost opozoril vpliva na podzavest ljudi.



Razmerje med kupljenim in naropanim. Naj vas velika količina modre barve ne zavede – zelene barve je še vedno preveč, še posebej v državah v razvoju.



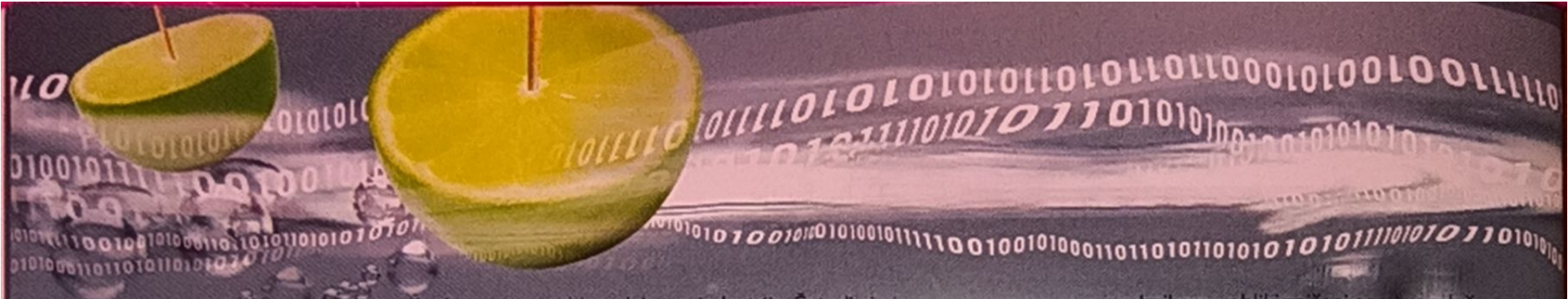
Takšna je porazdelitev nelegalne programske opreme po kontinentih. **Kot skoraj železno pravilo velja, da je stopnja piratstva** obratno sorazmerna **razvitosti.**

menjal z neoporečnimi in se tako izognil kakšni mastni tožbi. Poleg že omenjenih kanonskih trackerjev pirati glasbo razpečujejo tudi prek spletnih strani, ki povsem brezsramno prodajajo nelegalne skladbe. Najbolj odmevna je bila ruska stran allofmp3.com, ki je dolgo časa kljubovala pritiskom RIAA (Recording Industry Association of America, na spletu www.riaa.com), na koncu pa se je ruska vlada (!) le vdala in jo zaprla. Stran nikakor ni umrla brezmadežne smrti, saj ima na vesti več milijard ukradenih dolarjev.

Dobri fantje

V glavnih vlogah nastopajo predvsem že omenjena MPAA in RIAA, najširša pa je organizacija BSA (Business Software Alliance), ki deluje kot nadvladna organizacija in poskuša združiti interese več držav v skupnem boju proti piratom. Seveda se proti piratstvu samostojno borijo tudi posamezne države, veriga pa se zaključi pri korporacijah in samostojnih avtorjih. Zaradi neusmiljene uspešnosti piratov pri lomljenju vsakovrstne zaščite založniki vseskozi poskušajo pogruntati kak nov način, kako bi zaščitili svoje izdelke. Nabor rešitev sega od preprostega vpisovanja ključev do najkompleksnejših rešitev, na primer sistema Steam, ki terja stalno internetno povezavo in ob vsaki prijavi preverja, ali je vaš izdelek licenčen. Vsaka od teh rešitev ima seveda svoje prednosti in slabosti. Vpisovanje ključev se je že zdavnaj izkazalo za neučinkovito, saj pirati kaj hitro proizvedejo generator zanje, prav tako pa zna najedati mukotrpno in dolgovezno vpisovanje. Zaradi neučinkovitosti vpisovanja ključev poskušajo razvijalci to metodo povezati z drugimi, na primer z internetno registracijo vsakega posameznega ključa. Pri tej metodi strežnik avtorja programske opreme preveri vsak ključ, ki poskuša oživiti sicer mrtvo programsko opremo, in napačne zavrne. Problem je v tem, da iznajdljivi pirati povezavo med programsko opremo in strežnikom prekinejo, tako da program misli, da mu je strežnik ravnokar požegnal vpisan ključ, in se uporabniku ves vesel preda v uporabo. Ker lahko pirati vedno prekinejo povezavo med strežnikom in programom samim, je edina smiselna zaščita zahtevana stalna povezava z internetom. To je zdaleč najuspešnejša zaščita pred piratstvom, ki pa pomeni boj na vse ali nič. Zakaj? Marsikdo se ne more pohvaliti s širokopasovno ali optično povezavo z internetom in je tako avtomatično prikrajšan za takšno programsko opremo. Prav tako je ob vsaki prekinitvi internetne povezave programska oprema le neuporaben kup ničel in enic. To pomeni, da tudi v primerih največje nuje ne morete nadaljevati z delom, če vam sosed na telefonsko linijo ponesreči podre drevo. Zaradi tega razvijalci in založniki programske opreme raje ne tvegajo s takšnimi radikalnimi rešitvami, saj bi s tem tvegali prevelik izpad dohodka – zaradi zmanjšanja ciljne skupine uporabnikov in dejstva, da je delovanje programa odvisno od tanke bakrene žice in tako nepredvidljivih elementov, kot so sosedje in drevesa. Vseeno pa si nekateri takšno zaščito lahko privoščijo, na primer razvijalci iger, kar je dokazal tudi Valve s Steamom. Ker ima veliko igričarjev stalno povezavo z internetom, so si upali zasnovati platformo, ki temelji na vašem internetnem računu. Za igranje morate biti stalno prijavljeni in takšna zaščita seveda pomeni veliko oviro za pirate. Seveda so slednji sistem nekoliko že zrahljali in lahko nekatere igre igrajo samostojno,

BitDefender v10
BREZPLAČEN PREIZKUS
V SLOVENŠČINI
www.parametica.si
bitdefender ANTIVIRUS v10
• Protivirusna zaščita
• Zaščita pred vohunskimi programi
bitdefender ANTIVIRUS PLUS v10
• Protivirusna zaščita
• Požarni zid
• Zaščita pred neželeno pošto
• Zaščita pred vohunskimi programi
bitdefender INTERNET SECURITY v10
• Protivirusna zaščita
• Požarni zid
• Zaščita pred neželeno pošto
• Zaščita pred vohunskimi programi
• Starševski nadzor
VARUJE 2 PCa ZA 1 leti
KUPIŠ ENEGA IN DOBIŠ DVA ZA DVE LETI - TUDI ZA Windows Vista
NOVOST! Varnostne rešitve za MOBILNE TELEFONE in DLANČNIKE
KLJUČNE PREDNOSTI
Namesti in pozabi
Napredna proaktivna zaščita
Vsakourne posodobitve
Zaščita zasebnosti
Certifikati



prav tako pa je bilo veliko računov že ukradenih, a vseeno se Steam presenetljivo (in razveseljivo) dolgo in dobro drži.

Druga plat medalje

Mnenja o piratstvu se zelo razlikujejo in množici proizvajalcev programske opreme in zavednih ljudi stoji nasproti ravno tako velika množica ljudi, ki piratstva ne samo zagovarja, temveč ga celo odkrito podpira s pridihom romantičnega robinhoodovstva. V očeh mnogih (ki ime Microsoft povečini pišejo Micro$oft) velike korporacije veljajo za zaslužkarske pijavke, katerih glavni cilj je dobiček, kvaliteta storitev pa je njihova zadnja briga. Kot glavni argument navajajo cenike, najpogostejša tarča pa je prav ubogi Microsoft in cene njegove programske opreme. Težko bi njihov ugovor označili kot neupravičen – programska oprema je povečini zelo draga in ob upoštevanju cen postanejo astronomsko visoki deleži nelegalne programske opreme v državah v razvoju precej bolj razumljivi – ne nazadnje stane več, kot znaša letna plača marsikaterega od prebivalcev teh držav. Najbrž ni presenetljivo tudi dejstvo, da večina "načelnih" ljudi, ki na piratstvo gledajo zviška, prihaja iz Zahodne Evrope ali Severne Amerike.

Poleg visokih cen uporniki navajajo tudi argument, da piratstvo blagodejno vpliva na industrijo. To je sicer argument, ki bi pri gospodih pri MPAA hitro povzročil infarkt, a do neke mere imajo celo prav. Če bi bil naš popolni svet res popoln in bi piratstvo obstajalo le v popolnih znanstveno-fantastičnih romanih, bi vsebine dosti počasneje krožile po planetu in bilo bi neprimerno teže postati slaven. Najbrž je piratstvo krivo za slavo marsikoga, ki bi, namesto da polni koncertne dvorane, drugače koncertne dvorane čistil – hm, najbrž gre piratstvu pripisati tudi slavo marsikoga, za katerega bi mi bili bolj veseli, če bi se držal svoje prejšnje kariere. Vprašanje pa je, v kolikšni meri je to res blagodejno za industrijo. Četudi piratstvo res pomaga marsikomu zasloveti, to še zdaleč ne pomeni, da mu od prvega trenutka slave naprej ne škoduje, ko se simbioza kar naenkrat sprevrže v hladnokrvno parazitiranje.

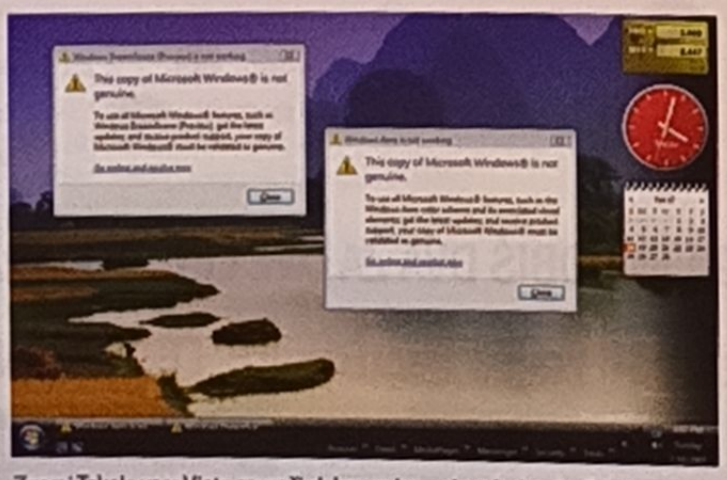
A problem piratstva se za čuda ne skriva pri zagovornikih ali nasprotnikih piratstva – to sta pač oba radikalna pola, ki polnita vrstice vseh javnih občil v nam znanem vesolju, na koncu pa se tako bolj ali manj izenačita, tudi finančno. Za svoj odnos do piratstva imajo oboji idealistične nazore in tem vzorno sledijo. Problem se skriva ravno pri ljudeh, ki o piratstvu razmišljajo bore malo ali pa sploh ne. Problem je v tem, da marsikdo piratstva sploh ne vidi kot slabo početje, kaj šele, da bi razmišljal o njegovih negativnih posledicah na globalno gospodarstvo. Piratstvo je v letih svojega obstoja pač postalo življenjski stil na področju informacijske tehnologije in zdaj so alternativci tisti, ki se odločajo za legalno programsko opremo. Marsikdo bi si legalno programsko opremo zlahka privoščil, pa si je ne – morda iz navade, lenobe, najverjetneje pa zato, ker tudi pri najboljši volji ne bi znal našteti razlogov za nakup. Vsi so pač prepričani, da ima Microsoft tako že dovolj denarja, legalno programsko opremo tako gotovo kupujejo vsi drugi, ena piratska kopija pa se tako ali tako nikomur ne pozna.

A težko je kar tako kriviti nekaj milijard ljudi – za neinformiranost sta vedno odgovorna dva. BSA (na spletu domuje na naslovu www.bsa.org) se v zadnjem času opazno trudi informirati ljudi, da piratstvo pač ni lepa čednost, prej pa je bilo ravno področje izobraževanja in kultiviranja ljudi najbolj zapostavljeno. Očitno so korporacije in združenja verjeli, da lahko piratstvo zaustavijo z vpisovanjem ključev. Seveda pa to ni bila edina neumnost s strani ljudi v industriji – pravzaprav je celotna založniška politika velika neumnost. Namesto približevanja uporabnikom v obliki znižanj cen, brezplačnih dodatkov in seveda kvalitetnih in dodelanih izdelkov, se še vedno raje odločajo za železne in neuspešne prijeme. Po ocenah britanske analitične skupine mi2g Intelligence Worldwide znaša skupna škoda zaradi malwarea in nedodelane programske opreme od 166 do 202 milijardi dolarjev letno. Torej najmanj štirikrat toliko, kot letno naropa piratstvo.

Kakšna je torej sodba? Kljub okornosti založnikov pri PCF-ju trdno nasprotujemo piratstvu. Kljub vsemu je to kriminalna dejavnost, ki nam vsem krade zaslužek in užitke ob igranju. Industrijo bosta izučila čas in konkurenca, za odpravo piratstva pa se moramo potruditi mi, uporabniki. Igre, film in glasba so lepe umetnosti – naj takšne tudi ostanejo. ¤ PCF

Kazni

Seveda piratstva ni in ga tudi ne bo moč odpraviti zgolj z opozorili. Zakonodaje se na tem področju zelo razlikujejo, slovenska pa velja za eno izmed strožjih, saj lahko oseba za piratstvo dobi zaporno kazen tudi osmih let. Švedska je pred kratkim na tri leta zapora obsodila moškega, ki je nelegalno razpečeval glasbo. Vseeno so globalni trend predvsem denarne kazni, ki lahko pri velikih korporacijah segajo tudi do 250.000 ameriških dolarjev.



Zgoraj Takole vam Vista sporoči slabo novico – piratska kopija. Takoj zatem se počasi izklapljajo funkcije, prvi je vmesnik Aero. Nič lepote za pirate!

Država	Mio $
ZDA	7.289$
Kitajska	5.429$
Francija	2.676$
Rusija	2.197$
Japonska	1.781$
Velika Britanija	1.670$
Nemčija	1.642$
Italija	1.403$
Indija	1.275$
Brazilija	1.148$
Španija	865$
Kanada	784$
Meksiko	748$
Australija	515$
Poljska	484$
Južna Koreja	440$
Tajska	421$
Nizozemska	419$
Indonezija	350$
Ukrajina	337$
Švica	324$
Turčija	314$
Švedska	313$
Venezuela	307$
Argentina	303$
Malezija	289$
JAR	225$
Belgija	222$

Države, katerim pirati potopijo največ ladij. Ob znesku, ki ga letno izgubijo ZDA, je njihovo protipiratsko vnemo laže razumeti.

igre

igre

igre

igre

igre

Najdi.si
vse slovenske strani

NAJBOLJŠA TAKTIČNA PRVOOSEBNA STRELSKA IGRA,
RAZVITA POSEBEJ ZA PC

Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

ŽE V PRODAJI

16+
www.pegi.info

PC
DVD ROM

ask about games .com

GRIN

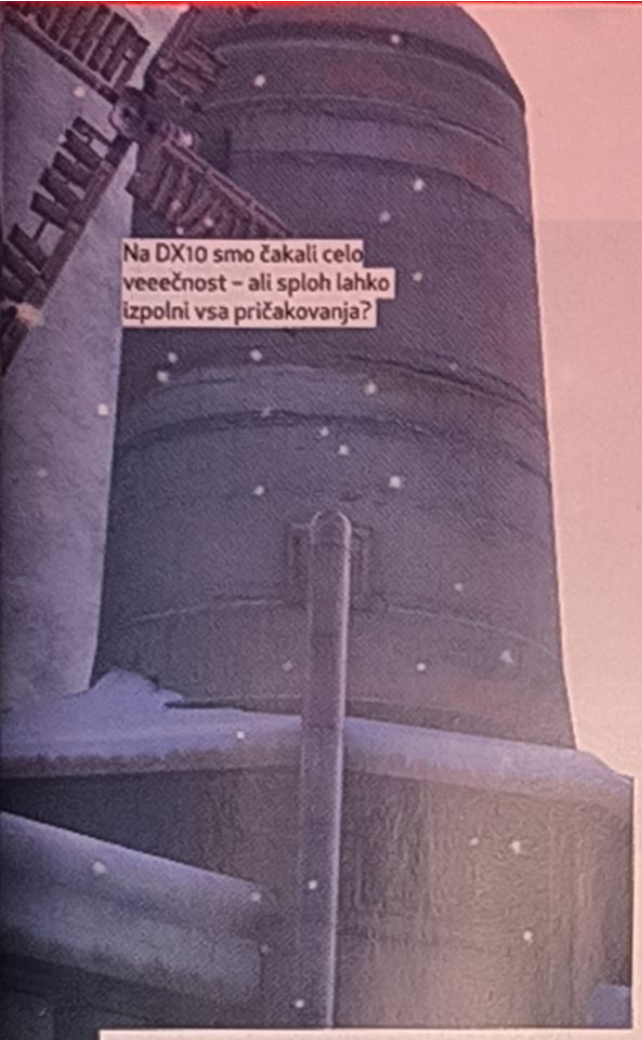
POWERED BY gamespy

PhysX aqeia

www.ghostrecon.com

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Sentinel Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
PC version developed by Grin. *subject to change.

UBISOFT



Na DX10 smo čakali celo veeečnost – ali sploh lahko izpolni vsa pričakovanja?

DX10

Posebno poročilo

Po mučnem čakanju so naposled tu vsi trije elementi, potrebni za igričarsko izkušnjo DX10: igre, grafične kartice in programski vmesnik sam. Pa deluje kot je bilo pričakovano? *PCFormat* poroča...

Oprostite nam, ker divjamo naravnost na zaključek, ki bi ga sicer pričakovali šele na koncu tovrstnega članka, a resnica je očitnejša kot dopinški primer Jolande Čeplak za doktorja Andreja Stareta: DX10 je zaenkrat veliko razočaranje. Podobno kot Vista je bil tudi novi grafični programski vmesnik (API) napovedan in oglaševan toliko časa (o njem smo govorili že pred dvema letoma), da so bila prenapihnjena pričakovanja neizogibna in skupaj z njimi razočaranje skorajda zagotovljeno.

Gre za prekletstvo naše dobe – izdelki so vse bolj zapleteni in dragi za izdelavo, v njihovo ustvarjanje je vključenih vse več partnerjev, kar vodi do daljših in daljših proizvodnih ciklov ter nenazadnje v številne ponesrečene poskuse splavitve končnega produkta. Oglejte si še: Vista, HD-DVD, Blu-ray, *Halo 2*... če se res radi naslajate nad nesrečami.

In kaj natančno je DX10? V osnovi gre za zbirko API-jev (Application Programming Interface - v lepi slovenščini: programski vmesnik, ki zagotavlja, da ima računalniški program na razpolago funkcije operacijskega sistema ali drugega računalniškega programa), ki naprednim igričarskim in multimedijskim komponentam omogočajo, da tečejo v okolju Windows. DirectX v sebi združuje celo kopico le-teh: DirectDraw za 2D grafiko, Direct3D za 3D grafiko in Xact (nekdaj DirectSound) za dekodiranje zvoka. DirectX 10 je združek API-jev, namenjen izključno Visti, pri čemer je nam zlasti zanimiv Direct3D 10, saj odpira povsem nov pristop k renderiranju, znan kot Unified Shader Model (poenoten model senčenja) ali Shader Model 4.0.

Zasnova predhodne generacije orodij za renderiranje je temeljila na strogo ločenih naborih ukazov za piksle in vertekse, ki so skrbeli za izrisovanje 3D slike. Zato so imele grafične kartice DX9 (in zgodnejše) v svoji procesni enoti specializirane cevovode za senčenje pikslov in verteksov. Tovrstne sisteme so pestila ozka grla, saj je bilo delo pogosto neenakomerno porazdeljeno; en cevovod je naveličano posedal naokoli in čakal na drugi cevovod, ki je medtem delal s polno paro, da bi zagotovil potrebne podatke za naslednji prevzem podatkov prvega.

Grafični procesorji, ki sledijo arhitekturi združenih senčnikov, so drugače zasnovani. nVidiina serija 8000 in ATI-jeve kartice HD2000 prinašajo programirljive cevovode, ki so znani kot procesorji toka. Te napredne komponente zmorejo kadarkoli obdelovati kakršnekoli grafične ukaze - verjetno ni treba posebno poudarjati, da ima to ogromen vpliv na hitrost.

To je krasna stvar za igre DX9, saj sedaj kartice, kot je GeForce 8800GTX, ponujajo neverjetno zmogljivost v DX9. Še ena velika sprememba je, da se grafični procesorji DX10 poslužujejo geometrijskih senčnikov, kar omogoča, da se poligoni ustvarjajo na sami kartici, namesto v glavnem procesorju, od koder bi se nato pretakali po sistemskem vodilu. To zopet pomeni poskok v delovanju, saj sistemsko vodilo po zaslugi naprednejše grafične kartice ves čas razbremenjujete ogromnega podatkovnega bremena, zaradi česar je celoten PC bolj odziven in pripravljen na izvajanje vseh ostalih stvari, ki se od njega zahtevajo.

Tu si lahko ogledate dva posnetka iz Akelline, v drugo svetovno vojno postavljene akcijske igre *PT Boats*. Kot vidite, je osvetljevanje v DX10 neprimerno boljše. Na žalost še nismo imeli priložnosti različici poganjati drugo ob drugi in izmeriti, kako DX10 vpliva na samo hitrost delovanja oziroma na število sličic v sekundi. Ko izvemo mi, boste izvedeli tudi vi...

POPORODNI KRČI

Vse te spremembe so usmerjene v dvigovanje splošne učinkovitosti renderiranja, kar ustvarja prostor za grafično kvalitetnejše prijeme – na primer hkratno uporabo glajenja in naprednega dinamičnega osvetljevanja – ob enako tekočem gibanju. Microsoft trdi, da je zaradi sprememb v grafični arhitekturi DX10 sposobna poganjati le Vista, a ne manjka ljudi, ki so mnenja, da gre le za taktično potezo, s katero skuša MS pomagati prodajnim številkam novega sistema ter da ni razloga, da DX10 ne bi deloval v Windows XP.

A seveda so tako kot za Visto, tudi za DX10 tole šele prvi dnevi življenja. Morda so bili prvotni načrti res večja učinkovitost renderiranja in ustvarjanje zmogljivosti za naprednejše prijeme, a realnost je pri številnih aplikacijah za DX10 zaenkrat precej drugačna - padec števila slik v sekundi je velik. Lep primer je *Company of Heroes* in njegovo lastno orodje za merjenje delovanja. *CoH* je bil od novega popravka (V1.7) prva komercialno dostopna igra za DX10. Učinki osvetljevanja in podrobnosti so rahlo, a zadovoljujoče drugačni od izvirne igre za DX9. Da se vojakov obraz osvetli ob nočni eksploziji ni nič novega, a način, na katerega se svetloba razliva po koži z gradnjo; lahko pa jo vidite kot težak balast, ki vam vzame 50% hitrosti za neznatno vizualno izboljšanje. Gre za pravega morilca števila slik: ko vojske postanejo dovolj številčne, se boste vrnili v čas diapozitivov. Priznati moramo, da je HDR izboljšan, svet smeti več predmetov in sence so bolj dodelane, a celosten vpliv izkušnjo vseeno prej poslabša kot izboljša. Držite se različice DX9 na XP, navijte vse podrobnosti do konca in imeli boste skorajda primerljiv videz ob veliko bolj tekočem in hitrem delovanju.

IGRE DX10

Uporabljali smo tri igre, ki imajo ali popravke DX10 ali pa že od izida podpirajo DX10 in uporabljajo Shader Model 4.0 in izkoriščajo prednosti procesorjev toka.

Lost Planet: Extreme Condition

Capcomov pred kratkim izdani demo prihaja tako v okusu DX9 kot DX10. V osnovi gre za predelano igro za DX9; izvirno je domovala na konzoli Xbox 360, ki, kot verjetno že veste, uporablja na DX9 osnovan ATI-jev grafični procesor Xenos. Razlika med igrama je, vsaj kolikor lahko mi zaznamo, v kanček izboljšanem senčenju - in to je v bistvu to; nikar ne pričakujte revolucionarnega poskoka v kvaliteti grafike. Rezultat tega je, da je hitrost ob visoko proračunskih karticah DX10 skorajda nedotaknjena. Res ji ne moremo očitati, da se zatika, a za kakšno izvrstno izkoriščanje naprednih elementov novega vmesnika tule nikakor ne gre.

Call of Juarez

Techlandova strelska akcija z divjega zahoda je dobila DX10 maskaro in je videti osupljivo. Elementi, kot so gore, drevesna debla in ostali z zapletenimi teksturami pokriti objekti, so neverjetni, že z velikih daljav. Zanimivo je, da je bilo okoli igre kar nekaj trdih besed med nVidio in Techlandom. Zgodnja različica za DX10 ni dovoljevala glajenja robov, kar je nVidia pripisala hrošču v kodi. Ubisoft in Techland sta se odzvala, češ, da demo sploh še ne bi smel iti v javnost, saj ni bil končan. Zanimivo je, da nam je Techland poslal e-sporočilo, v katerem označuje kritike dema s strani nVidie za nepoštene, saj demo sedaj vključuje MSAA, za povrh pa je glajenje še prilagojeno za HDR. To različico smo tudi sami uporabili pri naših meritvah.

Company of Heroes

Novi Relicov popravek 1.70 je naši najljubši realno-časovni strategiji prinesel DX10, a prav vriskali ob tem nismo. Na zadevo lahko gledate kot brezplačno nad-

Juarez DX10 obljublja bolj realistične kavboje in Indijance kot kadarkoli poprej!

Rezultati (število slik na sekundo)	CoJ 1.280x1.024, high, brez AA	CoJ 1.600x1.200, high, 4xAA	Lost Planet 1.280x800, high, brez AA	Lost Planet 1.360x760, high, 4xAA	CoH 1.280x1.024, high, brez AA	CoH, 1.600x1.200, x4AA	CoH (DX9, XP), 1.280x1.024, high, brez AA	CoH (DX9, XP), 1.600x1.200, x4AA
GeForce 8800GTX	27,5	19,4	sneg 60, jama 68	sneg 46, jama 64	34,5	25,1	49,9	43,3
GeForce 8800 Ultra	29,8	20,2	sneg 69, jama 68	sneg 54, jama 64	37,6	27,7	Samo poglejte to upočasnitev v primerjavi z različico DX9!	
Radeon HD2900 XT	28,4	17,3	sneg 31, jama 25	sneg 62, jama 66	36,9	32,1		

različnimi odtenki, je malenkostno drugačen kot pri DX9 – tako malenkostno, da je težko določiti, kaj natanko se je spremenilo – a vendar dovolj, da se opazi. Za podrobnejšo razlago sprememb poglejte okvir Igre za DX10.

Muha v kupi vina je tako trenutno huronsko nižja hitrost delovanja kot pri DX9 - na testnem sistemu z 2,4GHz Intel Core 2 Quad, 2GB OCZ-jevega hitrega, 1066MHz pomnilnika DDR2 in diskom 10K Western Digital Raptor je nVidia 8800 Ultra v DX10 *Company of Heroes* pri 1600x1200 ob vključenem 4x AA napraskala le uborni 27,7 slik v sekundi. Od grafične kartice, ki stane okoli 750€, smo pričakovali več, veliko več. Pa je strojna oprema res krivec?

KAJ SE TU DOGAJA?

Zgodba je še slabša pri 8800GTX, ki je igro pri istih nastavitvah poganjala z le 25,1 slikami v sekundi. In, pozor, GTX DX9 različico ob enakih parametrih žene z vihravimi 42 slikami! Živa zmeda – ena izmed osnovnih pridobitev nove združene arhitekture senčnikov naj bi bil ravno izboljšan videz ob nespremenjeni hitrosti delovanja. Kar smo dobili v treh testiranih pionirkah DX10 (*Lost Planet*, *CoH* in *Call of Juarez*) pa je rahlo prelestnejša podoba ob resno zdesetkani hitrosti. Očitno je šlo nekje nekaj narobe - ali je krivec zasnova grafičnega procesorja, gonilniki ali morebitna trenutna okornost razvijalcev, pa je še prezgodaj soditi. Upajmo, da se stvari z dozorevanjem in upoštevanjem lastnosti DX10 od samega začetka razvijanja novih naslovov spremenijo na bolje. Dobra pokazatelja prihodnosti bosta tako lahko na primer šele *Crysis* ali *Alan Wake*.

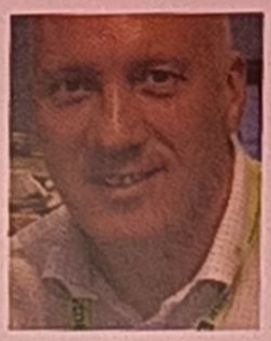
Če razmišljate, da bi se poslovili od kakih 400€ in si že danes omislili polnokrvno kartico DX10, vam svetujemo, da počakate. 8800GTS 320MB z izredno učinkovitostjo v DX9 še vedno predstavlja dobro investicijo, vse ostalo v kraljestvu DX10 pa ima nizko zmogljivost (8600, HD2600) ali pa je izjemno drago (8800GTX/Ultra, HD2900XT). Morda je bolj modro, da do naslednjega leta preživite s predelano super kartico prejšnje generacije kakršna je X1950XT Sapphire za ceno okoli 200€. DX10 šele zajema prve dihe življenja in se bo nedvomno izboljšal, a trenutno le zavzema nesmiselne količine virov, da doseže drobcene vizualne izboljšave. Čudno? Navsezadnje ga poganja Vista... ¤ PCF

Pridobitev na videzu različice *Lost Planet* za DX10 je precej majhna, a vendar jo boste nemudoma prepoznali.

Levo Poleg lepšega sija lahko pričakujete tudi bolj tekoče igre.

POGLED V ZAKULISJE

O DX10 in težavah, ki jih prinaša, smo povprašali tako fante pri nVidii kot ATI-ju. Dobili smo dva zelo različna odziva...



Phil Wright Upravljalec vsebine, razvoja posla, nVidia:

DX10 bo fenomenalen. Gre za povsem revolucionarno zasnovo, ki bo prinesla več grafičnega realizma, več učinkov in več možnosti za razvijalce. Zavedati se moramo dveh stvari. Najprej, DX10 ni mišljen kot sredstvo za hitrejše poganjanje starih iger. Tisto, kar si igralci želijo, so boljše, bolj globoke in bolj privlačne igre za PC, ki so neverjetne na pogled. Drugo pomembno dejstvo je, da je trenutno edina vsebina za DX10, ki jo lahko ocenjujemo, ali prenesena ali zakrpana s popravki. Gre za naslove, ki imajo elemente DX10 v bistvu naknadno pribite na obstoječo vsebino za DX9 – le težko resnično realno prikazujejo zmogljivosti DX10. Sodelujemo z razvijalci iger kot sta *Crysis* ter *World in Conflict*, ki prednosti DX10 izkoriščajo od samega začetka razvoja ter tako stiskajo res največ iz tega novega pristopa, kar se pozna tudi na hitrosti izvajanja.

Richard Huddy Upravljalec za odnose z razvijalci, AMD/ATI:

Razvoj iger za DX10 se je zavlekel iz več razlogov. Kot prvo: strojna oprema je nova in razvijalci so rabili precej časa, da so se jo naučili dobro izkoriščati. Kot drugo: gonilniki DirectX10 so novi in tečejo le v novem operacijskem sistemu – to je ustvarilo ogromen pritisk na proizvajalce strojne opreme, saj morajo kar naenkrat zagotavljati gonilnike za trikrat več sistemov kot poprej (prej so bili le WinXP32 in WinXP64, oboji z DX9, zdaj so tu dodatno še Vista 32, Vista 64, za kateri je zahtevan tako DirectX9 kot DirectX10). In kot tretje: način izvajanja DX s strani Microsofta je nov in treba se ga je bilo ponovno naučiti.

Za nami so štiri leta stabilnosti v DX9, z le manjšimi popravki po poti, prihod DX10 pa je prinesel ogromno novih zahtev. Hkrati potrebna infrastruktura in podpora, ki jo igričarski razvijalci rabijo, da bi lahko ustvarjali, šele zdaj počasi postaja resnično dostopna. Prištejte k vsemu temu dejstvo, da novi DirectX deluje le v Visti, in razumeli boste previdnost založnikov, ko pride do brezpogojne zavezanosti DX10 v začetnih mesecih. Šele zdaj, ko je skupnost uporabnikov Viste nekoliko narasla, bo zanje vse to počasi dobilo tudi komercialen smisel.

"Celotna ideja 'vojne jeder' je tako zgrešena, kot je bila vojna megahertzov"

AMD-jeva vizija

PCFormat povpraša vodjo tehničnega oddelka in podpredsednika AMD, Phila Hesterja, o premikih na področju boljšega medsebojnega delovanja procesorjev in grafike

Leta 1994 je računalniška industrija naletela na veliko oviro. Nekateri so se odkrito spraševali, če se lahko računalnik razvija še naprej, če sploh potrebujemo več procesorske moči in ali je PC dosegel točko kritične mase za poslovne uporabnike. Tega leta so računalniške igre prav tako pričele uporabljati možnosti 3D grafičnih kartic, Intel pa je predstavil nove multimedijske nabore, ki so bili kos fotografiji, videu in podatkom s CD-ROM-a.

Od takrat je minilo 13 let in industrija se je znašla pred drugim mejnikom. 3D grafika se je razvila in našla mesto tudi izven področja iger ter vstopila v poslovni svet. Windows Vista potrebuje za najboljšo izkušnjo zmogljivo grafično kartico, prav tako pa danes rutinsko arhiviramo na tisoče fotografij, video datotek in dokumentov. Zato ni presenetljivo, da si AMD, bolj natančno vodja njegovega tehničnega oddelka, Phil Hester, prizadeva slediti toku nove dobe, za katero je značilna konvergenca med procesorji in grafiko.

> "Z združitvijo glavnega in grafičnega procesorja na istem čipu lahko rešite veliko težav z učinkovitostjo"

PCF: Kaj bi rekli zahtevnemu uporabniku, da bi ga prepričali, naj za svoj novi sistem namesto Intela izbere AMD?

Phil Hester: Danes gre za zmogljivost, ki jo ponujamo za določeno investicijo – ne le na stopnji procesorja, temveč na sistemski stopnji. Tako na primer še vedno verjamemo, da je tehnologija pomnilnika DDR cenovno ugodnejša rešitev za pomnilniško tehnologijo. Verjamemo, da integracija pomnilniškega krmilnika na čipu predstavlja znatno izboljšanje pomnilniške zmogljivosti in prilagodljivost, ki je sistemsko vodilo ne ponuja. Če pogledate zlasti drugo generacijo združitve procesorjev, se lahko prepričate, da bo možnost paralelnega delovanja grafičnih procesorjev za več aplikacij pomenila bistveno razliko.

Eno izmed najbolj pomembnih ozkih grl pri aplikacijah za navdušence je renderiranje visoko-ločjivostnega videa. Zmogljivosti, ki jo ponuja skromna grafična kartica, je večja kot zmogljivost 16- ali 32-bitnih procesorjev x86. Celotna ideja "vojne jeder" je tako zgrešena, kot je bila vojna megahertzov. Ponuditi nameravamo heterogene procesorje, ki se resnično osredotočajo na celotno paleto aplikacij, ki jih bodo lahko uporabljali računalniški navdušenci.

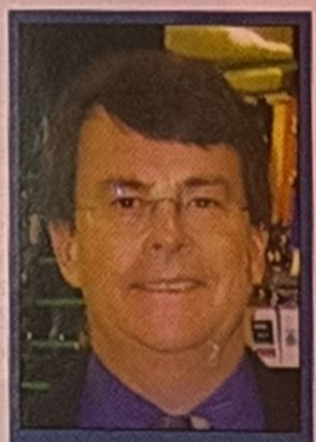
AMD ima rešitev, ki jo v osnovi sestavljata dva dvojedrna procesorja; naš naslednji korak je torej nativni štirijedrni procesor. Vendar pri tem nismo enostavno vzeli dveh dvojedrnih procesorjev in ju združili, kar so naredili pri Intelu. Implementirali smo izvirno štirijedrno zasnovo ter ustrezno hierarhijo pomnilnika, termične specifikacije in združljivost na sistemskem nivoju. Naše stranke so želele prilagodljivost, ohranitev termičnih specifikacij in ugodno razmerje med ceno in zmogljivostjo. Jedro zaradi jedra samega za nas nima nobenega pomena. Pomembna je vrednost, ki jo ponudiš na sistemskem nivoju. Naše stranke so nam zaupale, da si želijo štirijedrni procesor, ki bi ga lahko namestile na podnožje, ki ga imamo na razpolago že danes, z enakimi termičnimi specifikacijami in možnostjo nadgradnje.

PCF: Razvoj procesorjev je očitno zmeraj bolj omejen s tehnologijo njihove izdelave. Tekočinska litografija (immersion lithography) in tehnologija "ultra-low-K" izolatorjev povezav lahko v naslednjih letih spremenita zmogljivost procesorjev in njihovo energetsko učinkovitost. Kako bosta ta postopka prispevala k razvoju tehnologije?

PH: Na splošno je mogoče reči, da ko zaideš globlje na področje nanometrske tehnologije, odpovejo mnoga pravila, ki so povezovala zmogljivost z velikostjo tranzistorjev v preteklosti. V glavnem so razlogi za to povezani s temeljnimi omejitvami fizike, tokom, pri katerem začnejo elektroni preskakovati med tranzistorji, in pristopom k osnovnim omejitvam valovne dolžine fotolitografske opreme. Tekočinska litografija pa zato, ker je natančnost izvajanja litografije v vodi boljša kot v zraku, omogoča nadaljevanje razvoja na temelju nekaterih bolj standardnih tehnologij, ki so bile razvite v 90nm procesu in zgodnejšem času v primerjavi s časom 65nm procesov in novejših. Na ta način je omogočeno foto-litografsko stopnjevanje, ne da bi morali uporabiti tehnike dvojne osvetlitve in podobne reči.

PCF: Kaj pomeni premik od izdelave 90nm procesorjev za tehnologijo? Ali velikost nakazuje, da je za izdelavo potrebna popolnoma nova tovarna?

PH: Velikost tranzistorjev na napravi je določena z velikostjo vrat. Trenutna tehnologija omogoča velikosti okoli 65nm, v naslednji



Profil

Phil Hester je zaposlen pri AMD-ju kot podpredsednik in vodja tehničnega oddelka približno leto dni. V tehnološkem sektorju dela že 28 let, od tega je pet let vodil lastno tehnološko podjetje, pred tem pa je bil 23 let zaposlen pri IBM-ju, kjer je nazadnje delal kot vodja tehničnega oddelka za PC-sisteme, ki poganjajo uporabniške izdelke Microsofta in Linux.

različici 45nm in nato verjetno 32nm. Običajno oprema za foto-litografijo vzdrži nekaj generacij procesorske tehnologije. V številnih primerih je potrebno namestiti določene nadgradnje, vendar ne pri vsakem delu opreme v vsaki verigi.

Vsaka izboljšava v foto-litografiji prinaša tudi nadgradnje, nadomestkov pa ne. Po določeni stopnji litografije običajno nadaljujemo z izboljševanjem tranzistorjev. Tako smo na primer lani začeli uporabljati 65nm tehnologijo, vsake tri ali štiri mesece pa bomo vpeljali izboljšano zasnovo tranzistorjev – še zmeraj gre za 65nm tehnologijo, le da so nekateri parametri tranzistorja in nekateri izmed korakov izdelave aplicirani tako, optimizirajo in izboljšajo tranzistor.

PCF: Ali je - glede na to, da Google in Microsoft gradita strežniške farme, Intel in AMD pa proizvodne obrate - napredek v računalniški tehnologiji bolj v skladu z Moorovim zakonom ali pa gre bolj za dirko, v kateri bo zmagovalec tisti, ki bo zgradil več naprednih proizvodnih obratov?
PH: Eden izmed razlogov je tehnologija izdelave, ki jo lahko dejansko uporabljate v tej tovarni, druga stvar pa je število rezin silicija – in iz tega, število tranzistorjev – ki jih lahko dana tovarna z litografsko tehnologijo sploh proizvede. Zato je število tovarn odvisno od povpraševanja, ki ga morate ustvariti. Tovarniška tehnologija izdelave je odvisna od tega, kar je na trgu za tisti določeni del tehnologije cenjeno. Na področju zabavne elektronike na primer proizvajamo komponente za podjetje ATI s tehnologijo, ki zahteva manj stroškov in je bolj primerna za naprave zabavne elektronike. Če na primer pogledate, kaj je pomembno za mobilne telefone in digitalne sprejemnike, je razvidno, da ne potrebujete maksimalne zmogljivosti. Tisto, kar potrebujete, je energetska in stroškovna učinkovitost - bolj pomembni sta cena in delovanje. Gre za dve kategoriji, prva je množična proizvodnja, katere vodila temeljijo bolj na ceni in zmogljivosti, v našem primeru, ki je druga kategorija, pa gre za tehnologijo silicija na izolatorju (SOI ali Silicon on Insulator), ki ponuja največjo možno zmogljivost.

V tekmovalnem svetu proizvodnje procesorjev ravno lastnosti procesorjev določajo njihovo tehnologijo proizvodnje – v našem primeru tako imenovana tehnologija silicij na izolatorju za zmogljivost in množična proizvodnja za digitalne sprejemnike in mobilne telefone.

PCF: Kaj je širši namen prevzema znanega podjetja ATI?
PH: Če pogledate, kaj se dogaja v računalniški industriji, boste videli, da smo prešli z računalnikov, ki so v glavnem procesirali cela števila in števila s plavajočo vejico, do računalnikov, ki procesirajo multimedijske vsebine in 3D podatkovne toke. Pri današnjih računalnikih igra grafični podsistem enako pomembno vlogo, če ne še bolj pomembno kot procesorji x86, ki se uporabljajo za splošno procesiranje navodil.

Številne aplikacije in skoraj vse igre so danes 3D, kar je postalo še posebej očitno z izidom Viste. V prostoru odjemalcev bo začetna točka vsakega funkcionalnega PC-ja 3D grafika. Razvila se je tudi PC arhitektura, ki je že bila robustna platforma z arhitekturo, ustvarjeno v zgodnjih 80. letih, ko so uporabniki z njo v glavnem obdelovali besedilo - do danes pa se je razvila v visoko zmogljivo multimedijsko platformo. Na način komunikacije med procesorjem in grafično kartico je pričelo vplivati, kako so bili posamezni sestavni deli potrebni med razvojem. Danes na primer procesor komunicira z grafično kartico prek zunanjega vodila in vodil PCI, veliko odvečnih podatkov pa je povezanih ravno s tem tokom informacij naprej in nazaj.

Grafični procesor postaja bolj splošna procesorska komponenta, ki ni več specializirana le za grafiko. Ker je bila zasnovana kot specializirana enota za procesiranje, o njej nismo razmišljali kot o splošnem procesorskem viru.

Ker postajajo 3D procesiranje in multimedijske vsebine standard skoraj vsake aplikacije, je potrebno več pozornosti posvetiti 3D in multimedijskemu podatkovnemu toku, hkrati pa tudi naboru ukazov za splošnonamenski glavni procesor x86. Ločenost teh dveh entitet to izredno oteži.

Z združitvijo glavnega in grafičnega procesorja na istem čipu lahko razrešite veliko težav z učinkovitostjo, saj podatki tako ostanejo na čipu in ne izven njega. To vam omogoča, da izkoristite prednost hierarhije predpomnilniških struktur, ki so v procesorju, in snovanje ustreznih tehnik upravljanja porabe ter zmogljivosti grafičnega procesorja in glavnega procesorja.

Verjamemo v ta svet 3D grafike in Microsoftove Viste ter cele nove kategorije procesorjev, ki jih bo potrebno izdelati in jih imenujemo pospešene procesorske enote (APU ali "accelerated processing units"). Na enem čipu kombinirajo splošni namen x86 procesiranja z grafiko, ki bo čez čas vedno bolj generalizirana. Grafični procesor je danes zelo zmogljiv element paralelnega procesiranja.

PCF: Lahko opišete tehnologijo "Close to Metal" (CTM), ki se uporablja za procesiranje tokov ("stream computing") – katere so prednosti te tehnike?
PH: CTM je serija nižjestopenjskih gonilnikov za naprave, ki omogočajo nekatere splošno namenske računske zmožnosti grafičnega procesorja. Stanfordska univerza dela na projektu Folding@Home, ki temelji na računski kemiji. Gotovo poznate projekt SETI, ki izrablja procesorsko moč domačih računalnikov. Omenjeni projekt deluje na enak način, le da preučuje molekularne mehanizme upočasnjene Alzheimerjeve bolezni. Gonilnik za grafični procesor je tisti, ki za faktor od 10 do 50 izboljša hitrost teh kemijskih izračunov v primerjavi z običajnimi procesorji.

PCF: Ali menite, da se bodo trenutne cene grafičnih kartic visokega razreda sploh kdaj spustile?
PH: Obstajajo tri vrste grafičnih kartic. Kartice nižjega, srednjega in visokega razreda. Takšna razdelitev se bo ohranila tudi v prihodnje, saj je imel vsak razred stabilno cenovno kategorijo, vseeno pa ponujajo večjo zmogljivost in funkcionalnost. Vsaka generacija je bolj zmogljiva, tisto, kar dobite za enako količino denarja, pa se ni spremenilo. Pri bolj učinkovitih grafičnih karticah pa se spreminjajo meje zmogljivosti.

Najnižje sistemske zahteve Windows Vista so višje od tistih za XP. Originalni proizvajalec opreme določi cenovne kategorije za potrošnike in poskuša vanje vključiti čim več funkcionalnosti.

PCF: Ali je nakup podjetja ATI presenetil Intel in nVidio in ali menite, da sta ti pod-

Grafika za končnega uporabnika

Trg grafike za končne uporabnike je v zadnjih letih doživel veliko eksplozijo, delno zaradi zmeraj večjega apetita in zanimanja javnosti za igre (ki ju je dodatno podžgal prihod Xboxa 360 in PlayStationa 3), hkrati pa je tudi rezultat novih aplikacij in operacijskih sistemov, ki uporabljajo 3D grafiko, kot je na primer Microsoft Office 2007. Cene 3D grafičnih kartic, zlasti tistih, ki so namenjene vsakdanji rabi na povprečnem računalniku, vztrajno padajo že od najvišje cene 440€ pred nekaj leti. Danes je prav tako nemogoče kupiti nov notesnik brez 3D možnosti. Prizorišče novih grafičnih kartic pa bo najbrž spremenil DirectX 10, ki znova dviga ceno in odvisnost računalnikov od visoko zmogljivih grafičnih kartic – kar je večinoma mogoče videti pri njihovi uporabi za igre.

jetji zaradi tega nervozni?
PH: Mislim, da so bili pri Intelu popolnoma presenečeni nad dogajanjem. nVidia je seveda še zmeraj naš partner, ki ga nikakor ne želimo blokirati. Podobno smo še naprej priča nameščanju grafičnih kartic podjetja ATI v standardno vodilo industrije, kot je PCI Express, na Intelovih osnovnih ploščah in prav tako na osnovnih ploščah AMD. Smo sicer v poslu grafičnih tehnologiji, a se obenem zavzemamo tudi za odprte platforme, tako da bomo vsakemu, ki želi grafično kartico podjetja nVidia, to tudi omogočili. Ne pristajamo na Intelovo mišljenje, ki pogojuje, nabore katerih proizvajalcev morate imeti, da bi sploh bili vredni oznake Intel. Pri nas menimo, da je to velika napaka.

Čeprav se trenutno zdi, da je AMD v dobrem položaju za premik tehnologije PC-jev na novo raven razvoja, njihovim načrtom pa daje dodatno kredibilnost tudi ATI, pa še zmeraj ni čisto jasno, kakšna bo reakcija tržišča. V bistvu je še **prezgodaj za napovedi** ali bo Windows **Vista (in z njo povezan napredek na področju grafike) uspešnica** tudi pri **potrošnikih.** ¤ PCF

Reakcija Intela

Kakšen vpliv ima lahko nakup podjetja ATI na Intel

Težko je napovedati, kakšna je lahko reakcija Intela na nakup podjetja ATI, še zlasti če upoštevamo, da so odvisni od proizvajalcev grafičnih kartic pri združljivosti z osnovnimi ploščami in procesorji, in ob dejstvu, da so proizvajalci računalnikov, kot sta Gateway ali Dell, nepristranski do tega, da lahko eno podjetje ponudi procesorje in grafične kartice za računalniške sisteme. Zanje lahko ob ustrezni ceni in visoki zmogljivosti naveza med procesorji in grafičnimi karticami postane prednost pri prodaji, namesto da bi morali pri izdelavi sistema delati z Intelom ali katerim drugim podjetjem.

Velikost AMD-jevih tranzistorjev se bo zmanjšala s 65nm do 32nm, Hester pa zagotavlja, da bodo tudi bolj optimizirani. Sicer pa poglejte v rubriko Na pohodu za več podrobnosti.

Phil Hester pravi, da so nove AMD-jeve tovarne zasnovane tako, da bodo kos povpraševanju po rezinah silicija in tranzistorjih, ki jih bodo nato lahko ponudili po nižji ceni.

SAE INSTITUTE | Middlesex University

Open Day and Events 2007

SAE Openday 2007 - Institute info, presentations, workshops
September 15th 2007, 12-18h

Protools masterclass - Mixing & editing tips
September 21st 2007, 19h

Creative media workshop - From 3D to Flash
September 21st 2007, 19h

Discussion panel - Chalenges in today's sound recording - art and business
September 28th 2007, 19h

www.sae.si/register
www.sae.si/workshops

www.sae.edu

SAE Institute Ljubljana Cesta dveh cesarjev 403 1000 Ljubljana, Slovenija
tel +386 256 12 99 **mail** saeljubljana@sae.edu **web** www.sae.edu

REVIJA +KNJIŽICA 4,80€

Revija za sodobnega fotografa

Digitalna Kamera

FOTOGRAF LETA 2007

Z nagradami v skupni vrednosti 5000 €

September – oktober 2007
Številka 24

www.digitalnakamera.si

Kako...

- bolje fotografirati živali
- narediti izrez in povecati kader
- poustvariti gradientni filter

NAJBOLJŠI ZRCALNO-REFLEKSNI FOTOAPARAT?

Testirali smo Canon EOS 1D Mk III

Fotografirajte kot profesionalec

24 ur

...ših fotografij

...ie ne glede na čas v dnevu!

...afskih sposobnosti

...an "Mišo" ...hstätter
...otovanje v svet klasične fotografije

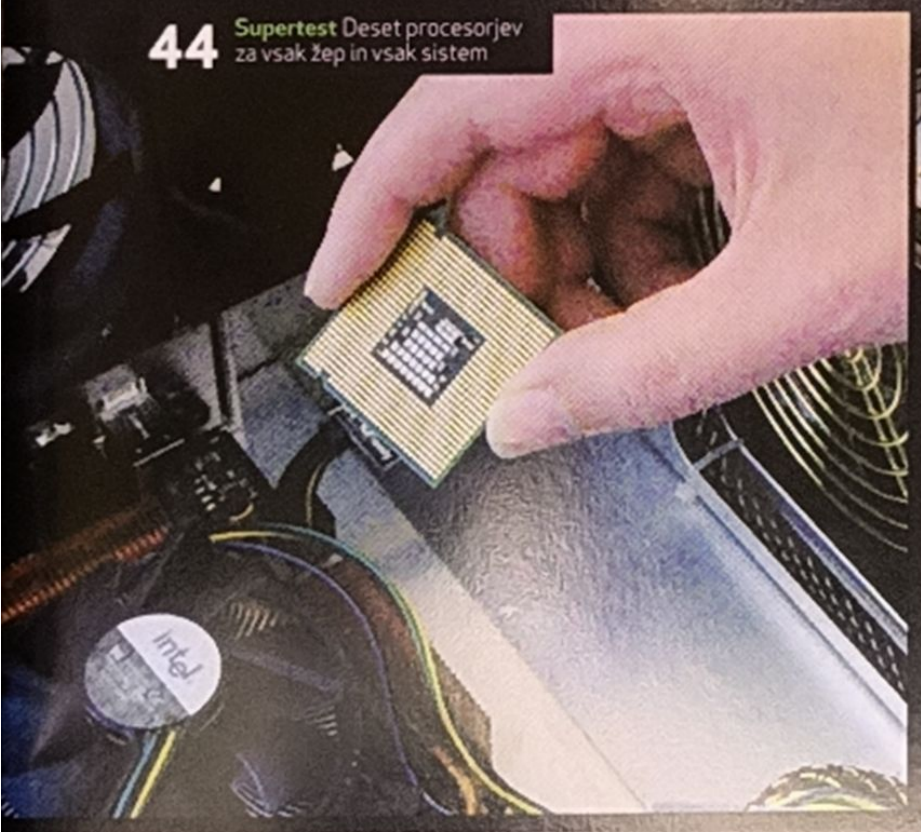
Nova oprema
22 strani novic, opisov in nasvetov za nakup

VideoToP
ISSN 1581-7946
JULIJ - AVGUST 2007 4.80€/1.150,27 SIT
Poštnina plačana pri pošti 2102

PCF67/september 2007

Oprema

Neizprosni opisi najnovejše opreme



44 **Supertest** Deset procesorjev za vsak žep in vsak sistem

59 **Samsung Q1 Ultra** Ultra-hiper-über miniaturni računalnik

52 **Slušalke** Osem školjkic za masiranje vaših bobničev ob vsaki priložnosti

56 **Asus Xonar D2** Creative je končno dobil zvočnega tekmeca

Skupinski testi

44 **Supertest procesorjev**
10 srčkov za vaše računalnike smo dali skozi mesoreznico

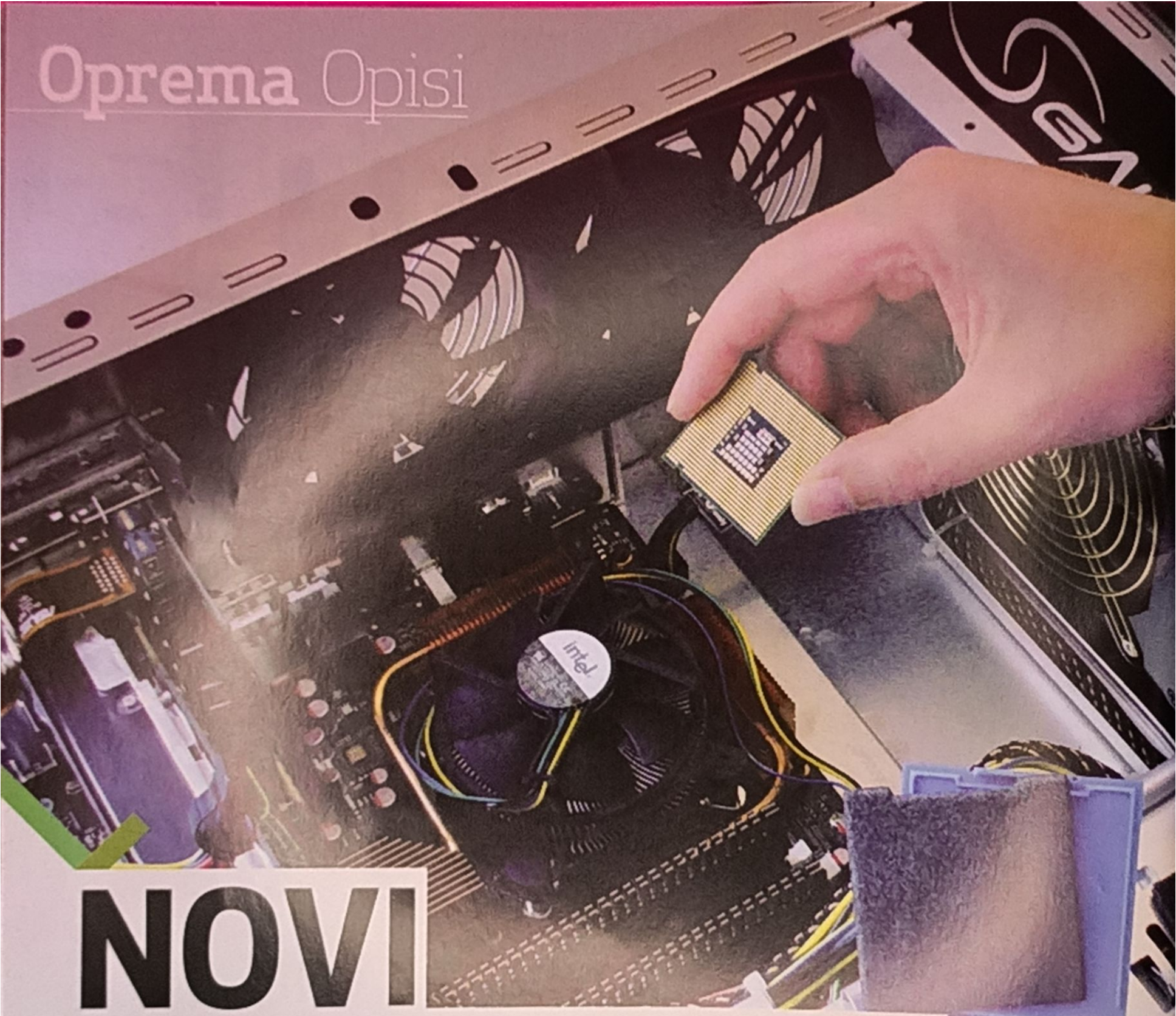
52 **Slušalke**
Poiskali smo najboljši način za uživanje v klepetu in igrah

Na pohodu

54 **Barcelona**
AMD se prepozno pojavlja na štirijedrni zabavi. Seveda obstaja vprašanje, če mu je opravičilo res napisala mama

Opisi

56 Asus Xonar D2
58 Asus Blitz Formula
59 Samsung Q1 Ultra
60 Logitech Cordless Desktop Wave
Sony Vaio VGN-FE48E
Logitech Air MX
61 Canyon CNR-MPV4
Toshiba Satellite A200-1AX
Hanns.g HW223DP
Creative Zen Stone 1GB
62 Antec Sonata III
Shure SE530
64 Microsoft Expression Studio
65 Serif PanoramaPlus 3

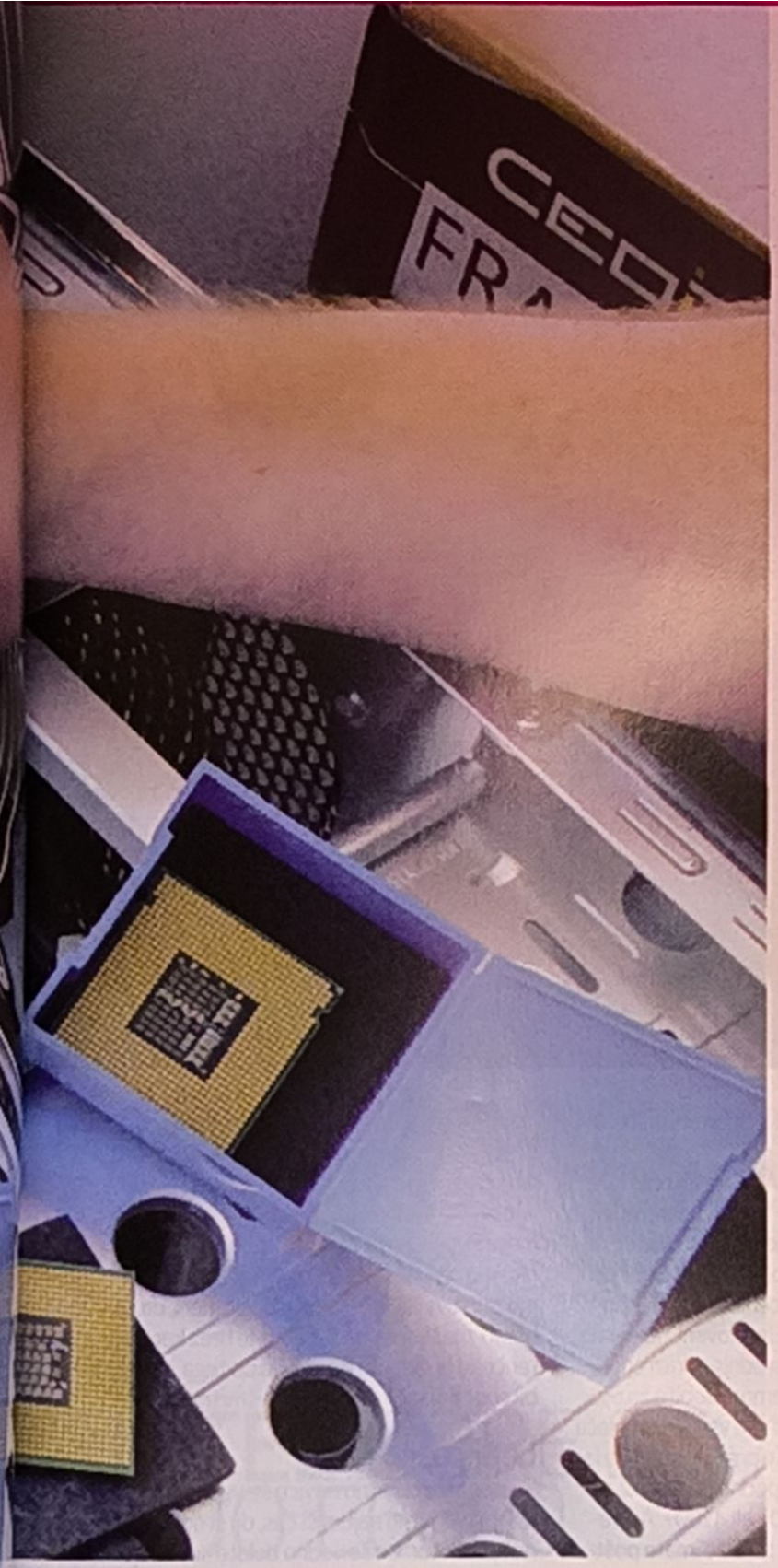


NOVI SUPERTEST PROCESORJEV

Skoraj popolna dominanca Intela na trgu procesorjev nam je zbudila spomine na 20. stoletje, zato smo ugotavljali, kdo je naš novi junak

Kako smo testirali...

Večopravilnost je ravno tako pomembna kot gola hitrost, zato smo vsak čip prisilili, da si je večerjo prislužil v igrah, programih za merjenje zmogljivosti in uporabnih programih. Merili smo, kako dolgo procesor potrebuje za stiskanje 400MB podatkov, medtem ko je kodiral video datoteko v WMV in predvajal visoko-ločljivostni video, kar je bila poštena kazen za revčke na testu.



INTEL
CORE 2 DUO E4300

INTEL
CORE 2 DUO E6420

INTEL
CORE 2 DUO E6600

INTEL
CORE 2 QUAD Q6600

INTEL
CORE 2 EXTREME QX6800

INTEL
CORE 2 EXTREME QX6850

AMD
ATHLON 64 X2 3800+

AMD
ATHLON 64 X2 4600+

AMD
ATHLON 64 X2 5200+

AMD
ATHLON 64 X2 6000+

Pozdravljeni! Ali bi se nam želeli pridružiti za kulisami in prisluškovati moraliziranju v zvezi s tem supertestom? Tradicionalno bi bil ta test pol-pol, pet Intelovih in pet AMD-jevih čipov. Ker smo vedno bili in vedno bomo popolnoma nepristranski, če nas le kdo ne podkupi z mareličnimi cmoki, se nam zdi pomembno, da sta oba tabora enako zastopana. Tokrat pa je stanje nekoliko drugačno, saj je ravnotežje grdo porušeno, česar pa nismo krivi mi.

V preteklih letih smo videli neusmiljeno Intelovo prevlado na trgu, a se je AMD vedno vključil v bitko s primerljivimi, včasih pa celo naprednejšimi čipi. Pa kaj potem, če so veliki proizvajalci, kot je Dell, vedno stali na Intelovi strani? Zagrizeni igralci so navdušeno sprejeli Athlone 64, tako da je bila bitka izenačena. Zdaj pa se zdi, da je Intel zmagal na vseh prvenstvih, saj je postal nesporni kralj procesorjev, komercialno in zmogljivostno. Medtem ko se glavce pri AMD-ju trudijo razviti čisto nov čip, ki bo zamenjal zdaj že postarani Athlon 64, trenutna bera procesorjev tega podjetja preprosto ni preveč zanimiva. AMD-jevo zmešano, božjastno drago dvoprocesorsko platformo QuadFX lahko kar odpišemo, saj preprosto ni primerna za nikogar, ki za pošten sistem ni pripravljen oropati banke, pa tudi dolgoročno ni najboljša izbira. Preostali del palete izdelkov pa žal sestavljajo samo nove revizije starega čipa - na pol. V bistvu se ne, zato se, proporcionalno gledano, ta test bolj nagiba k Intelovim izdelkom. To pa seveda ne pomeni, da imamo kakšna posebna občutja do Intela. Dejstvo je preprosto takšno, da je Core 2 trenutno naprednejša in bolj pisana serija procesorjev, o kateri bi uporabniki morali vedeti največ.

Naj nekdo to konča

Res, na smrt in absolutno popolnoma si želimo, da Intel ne bi po microsoftovsko zavladal trgu, a žal trenutno ni videti, da bi lahko kdo to preprečil. AMD-jev težko pričakovani novi čip Phenom (jedro, ki ga bodo imeli tudi strežniški čipi Barcelona) prav nesmiselno še vedno ni pristal na trgu, tako da se že resno bojimo omenjene katastrofe. Intel je v preteklosti sicer zavozil, a si je pošteno opomogel od časov, ko so Pentiumi 4 in D žalostno capljali za Athloni 64, kar pa nas ne preseneča. Glede na to, da govorimo o podjetju, ki je že leta velikanska riba na trgu procesorjev, se ni čuditi, da ima Intel ogromno denarja, ki ga lahko vrže v raziskave in razvoj - govorimo o proračunu, o katerem lahko AMD samo sanja. Da sploh ne omenjamo Intelovega laboratorija v Izraelu, ki je kar tako, z levo roko, na trg vrgel legendarni Pentium M - čip za notesnike, zasnovan na Pentiumu 3 -, na katerem je zrasel Core 2, medtem ko so se laboratoriji v ZDA še vedno potili na neučinkovitem Pentiumu 4 (naj počiva v svojem pregretem grobu). To je nepredvidljivost, ki jo imamo tako radi, a se ta trg žal pogosto zdi še bolj reguliran kot Formula 1, tako da na to ne računamo.

Bolj vesela novica pa je, da lahko zdaj enojedrnim čipom končno pomahamo v slovo, ne glede na tabor, iz katerega prihajajo. Če je v vaši denarnici še toliko pajčevin, preprosto nimate nobenega razloga, da bi se odločali zanje. Celo Intelov spodobni Pentium D ni več vreden vašega denarja, ne glede na to, kako poceni je. Cene procesorjev Core 2 se trenutno začenjajo že pri 100€, Athloni 64 X2 pa so še cenejši. Če ste torej dovolj petični, da si lahko omislite igričarski PC, torej v nobenem primeru niste dovolj revni, da si ne bi mogli privoščiti še enega procesorskega jedra. Medtem ko 64-bitno računalništvo še

"SERIJA QUADFX NI PRIMERNA ZA NIKOGAR, KI ZANJO NI PRIPRAVLJEN OROPATI BANKE"

tistega, katerega zmogljivosti se ustavijo približno na polovici tistih, ki jih izpljune Intelov najzmogljivejši čip.

Zato smo tudi v moralni dilemi. Zaradi že povedanega nam je bilo namreč že kar jasno, kakšni bodo rezultati testov, saj že vsak s trohico poznavanja računalnikov ve, da je Intelov Core 2 Duo trenutno edini omembe vreden procesor, zato smo se seveda spraševali, če se ta supertest sploh splača deliti

vedno ni do konca razpelo kril, pa se dvojedrni procesorji v zadnjih dveh letih niso zaustavili niti za požirek vode. Sanjate o visokoločljivostnem videu 1080p? Potrebujete dvojedrni procesor. Bi radi igrali *Crysis* ali *Alan Wake*? Potrebujete dvojedrni procesor. Bi radi imeli računalnik, ki bo super-hitro kodiral video za vaš iPod, medtem ko zapisuje DVD ali stiska nekaj gigabajtov starih podatkov za arhiv? Dvojedrni procesor.

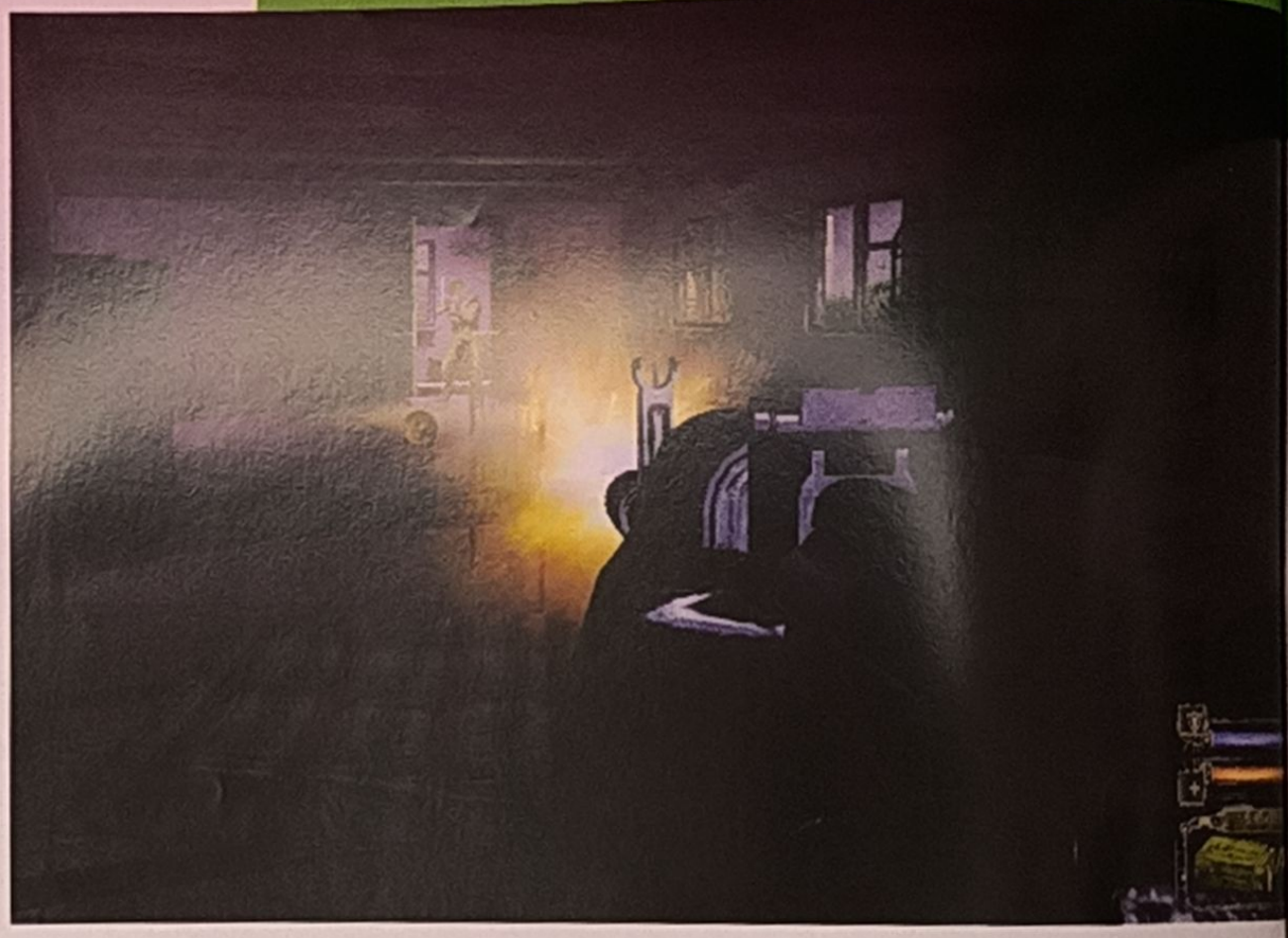
Jedra Zemlje

Vsekakor pa se razvoj nikakor ne bo zaustavil. Štirijedrni procesorji trenutno morda res niso prodajne uspešnice, sploh v primerjavi z dvojedrnimi, a je razlog za to izključno dejstvo, da procesorji Intelove serije Core 2 Quad stanejo en grd kup denarja v primerjavi z dvojedrnimi modeli E6xxx, AMD-jeva ponudba na tem delu trga pa je, milo rečeno, butasta. Če smo čisto iskreni, so tudi poskoki v zmogljivosti v igrah prej ko ne zanemarljivi. Dve jedri sta malce pomagali pri igrah, ki ne podpirajo večnitnosti, saj se PC ni več tako zatikal, če je moral v ozadju opravljati kaj pomembnega, medtem ko ste vi besno streljali v narisane možiclje, štiri jedra pa v takšnih primerih niso bila v nobeno pomoč. Zdaj, ko na trgu pristaja vse več večnitnih iger, kot je na primer *S.T.A.L.K.E.R.*, pa že začenjamo čutiti razliko v tistih nekaj več slikah v sekundi.

Razlike pa so še bolj vidne v dejanskih večnitnih testih (istočasno prekodiranje videa, predvajanje visoko-ločljivostnega videa in stiskanje kupa datotek) - časi, ki jih zmore štirijedrni procesor, so za dve tretjini krajši od časov, ki jih zmorejo dvojedrni čipi. Tudi če se razvijalci še vedno mučijo s štirinitnimi igrami, bo Windows veselo popapcal vsa jedra, ki mu jih boste servirali, še posebej, če se radi ubadate z obdelavo fotografij ali videa.

"MOŽNOSTI NAVIJANJA CORE 2 SO FANTASTIČNE IN ZABIJEJO ZADNJI ŽEBELJ"

Intelov čip najvišjega razreda, 2,93GHz QX6800, stane krepko več kot 1.000€. Seveda drži, da gre za najhitrejši čip za namizne računalnike na svetu, a lahko za isti denar dobite skoraj deset 1,83GHz čipov Core 2 E4300. Kot boste lahko prebrali v testu, je celo najmanjši Core 2 procesor, s katerim se lahko postavljate, saj se lahko brez težav stepe z velikimi fanti, ne da bi odšel domov s krvavim nosom. Po drugi strani pa je 2,4GHz Q6600 veliko bolj privlačna izbira, saj stane le malce več kot 250€. Gre torej za dokaz, da se štirijedrni procesorji nezadržno približujejo cenovni dostopnosti, a se vam vseeno splača počakati še kak mesec. Ti čipi bodo verjetno kmalu stali manj kot 200€, in če Intel ne bo spremenil zahtev pri osnovnih ploščah za cenejšo generacijo, boste lahko svoj



Zgoraj **Igranje na štirih jedrih postaja cenovno dostopno.**

E4300 kmalu zamenjali s čipom, na katerem sta dve dodatni jedri.

No, pa smo spet pri AMD-jevih težavah. Če pogledate rezultate testov, boste videli, da je Athlon 64 še vedno čip, ki še zdaleč ne spada na smetišče, še posebej zato, ker je AMD skoraj prepolovil cene. AMD-jevi čipi se lahko mirno kosajo z Intelovimi, dokler ne naletijo na čipe Core 2 srednjega razreda. Odličen 6000+ lahko namreč dobite za osupljivo nizko ceno, tako da se vsekakor splača razmišljati v tej smeri, še posebej, če si že lastite osnovno ploščo s podnožjem AM2, v kateri se muči kak 3800+ ali 4200+. A v takšnem primeru tako ali tako že imate pošten par modulov DDR2, tako da lahko za isti denar dobite ploščo s podnožjem 775 in Core 2 E4300, ki bo z mezincem leve noge premagal 6000+, ko ga boste navili, ne da bi za to sploh morali zamenjati hladilnik. Žal so možnosti navijanja procesorjev Core 2 nižjega in srednjega razreda tako fantastične, da ti le še zabijejo zadnji žebelj v krsto, v katero je legel Athlon 64. Govorimo namreč o navijanju brez potrebe po novem hladilniku - brezplačni megahertzi, če smo natančni. Tragedija pri vsem skupaj pa je možnost, da bo AMD-jev Phenom polomija. V takšnem primeru si lahko Intel namreč privošči prav neokusno navijanja cen in mrtvo-hladno ukine možnosti navijanja. To seveda pomeni, da se bomo znašli spet na začetku, le brez konkurence, ki bi giganta pripravila do tega, da bi bil spet prijazen do navadnih smrtnikov.

Lepi časi

So pa zato trenutno novice še vedno dobre. Zdaj je verjetno najboljši čas, da si omislite nov procesor. Če še vedno delate kot enojedrni Kremenčkovi, lahko za svojih 150€ stopite v moderno dobo z dvojedrnim čipom, ki bo znatno pospešil vaše delo in zabavo. Tudi če vas igre sploh ne zanimajo, lahko za prav spodobno ceno sestavite medijski računalnik, ki na vaši novi televiziji z ločljivostjo 1080p brez težav poganjal filme. Ah, krasni novi svet. ¤ PCF

Fenom-enalno?

Cene procesorjev Core 2 strmo padajo - ali lahko AMD-jev zapozneli Phenom morda reši podjetje?

Jasno je, da AMD ogromno (beri: sloves, delovna mesta in življenja) stavi na prihajajočega naslednika starikavega Athlona 64. Na papirju je veliko razlogov za navduševanje nad Phenomom, kot bo procesor poimenovan - dvo- in štirijedrni čipi bi se naj razumeli s podnožjem AM2, saj bi naj šlo za novi AM2+. Tako obstaja možnost, čeprav ne zagotovljena, da se zaradi investicije v ploščo AM2 ne boste tolkli po glavi, ko bo čas za nadgradnjo. AMD je izrekel kar nekaj besnih obljub, pa še predpomnilnik bi naj bil znatno povečan, tako da procesorske vojne mogoče še ne bo kar konec. Žal pa Phenom ne zveni kot dramatična predelava, problem pa je tudi v tem, da bomo nanj čakali do naslednjega leta. Stave mu torej niso v prid.

SUPERTEST PROCESORJEV

CENA/122€

INTEL CORE 2 DUO E4300

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Ta pokaže svoje tam, kjer šteje

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Ta procesor je dojenček na tem supertestu (če seveda ne štejemo serije dvojedrnih Pentiumov, katerih 1MB predpomnilnika ni ravno primerna količina za igranje), a je istočasno tudi češnja na torti.

Poceni, a ne zanič - kako prijetna sprememba.

Na voljo je namreč za pičlih 122€, kar je skoraj zastonj, ko govorimo o procesorjih. Ima 2MB predpomnilnika in 800MHz FSB, tako da deluje skoraj pohabljeno v primerjavi s 4MB in 1.066MHz serije E6. A pohabljen tale čip ni. Predpomnilnik ne pomeni blazne razlike, umetno znižan FSB pa pomeni, da si lahko privoščite kar nekaj navijanja, katerega rezultati so presenetljivi, predvsem na račun velikodušnega, 9x množilnika. Naš testni procesor smo mirno navili do 3GHz s standardnim Intelovim hladilnikom (z zamenjavo hladilnika je mirno prenesel 3,5GHz). S tem je *S.T.A.L.K.E.R.* deloval kar dvakrat hitreje, kar je neverjeten dosežek, ki ga lahko presežejo izključno samo štirijedrni procesorji.

PCFormat Ocena **92**

CENA/181€

INTEL CORE 2 DUO E6420

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Stara kupčija

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Odločitev, katere čipe Core 2 naj predstavimo na tokratnem supertestu, ni bila lahka, a smo se vseeno odločili in E6320 pokazali vrata.

Priznamo, da smo uživali v njegovi družbi, a kaj, ko lahko za nekaj drobiža več dobite E6420, ki je za skoraj 300MHz hitrejši. Višji množilnik iz E6400 mu daje prednost na osnovnih ploščah brez vrtoglavo hitrih sistemskih čipov, tako da je nevarno blizu dražjemu E6600. Res pa je, da ta procesor težko upraviči višjo ceno od E4300, ki ga navit skoraj dohiteva.

Ni slab, a je družba na tem testu žal preveč elitna.

Nenadno pojavljanje tiste dvojke sredi imen E63 in E64 pomeni, da gre za reviziji, pri katerih je predpomnilnik z 2MB zvišan na 4MB, kar je bila prej domena dražjih čipov, od E6600 naprej. Razlike v zmogljivostih niso ravno grozno visoke, a je vsak poskok vedno dobrodošel, tako da se ne bomo pritoževali.

PCFormat Ocena **89**

CENA/222€

INTEL CORE 2 DUO E6600

Na sredi ceste

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

To je vsekakor odličen čip in še zadnji eksperiment, preden Intelovo divje žongliranje z zmogljivostmi in cenami kočno razpade na prafaktorje.

Glede na to, da smo E6420 našli že za 181€, je že težko upravičiti višjo ceno tega čipa. E6420 za E6600 ne zaostaja veliko, še posebej zdaj, ko še sam 4MB drugonivojskega predpomnilnika, pa še pošteno ga je mogoče naviti, tako da lahko na papirju manj zmogljivi procesor mirno odpelje mimo E6600, in to kar na navadnem Intelovem hladilniku.

Zadnji vzdihi za Core 2, preden vsi skupaj naredimo korak naprej.

Kljub temu pa ne moremo mimo rezultatov - E6600 se hrabro bori, saj je skoraj tako zmogljiv kot njegov štirijedrni sorodnik, QX6800, v praktično vseh testih, razen v hudem večnitnem preizkusu. In to za 181€, ne 1.000€. Vsekakor se o njem splača razmisliti.

PCFormat Ocena **81**

CENA/266€

INTEL CORE 2 QUAD Q6600

Štiri jedra za množice

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Ko smo nazadnje pisali o tem čipu, smo vam ga odsvetovali, in sicer zaradi visoke cene. Zdaj, ko smo ta štirijedrni čip staknili za 266€, pa se je naše mnenje pošteno spremenilo.

Veliko bolj privlačen, glede na to, da je znatno cenejši...

Če smo čisto realni, se boste morali pošteno namučiti, da boste našli kaj več kot peščico štirinitnih aplikacij, stanje pa se vsaj do zime še ne bo spremenilo. V večini primerov je tale procesor torej primerljiv s svojim dvojedrnim bratcem, E6600. A le oglejte si rezultate testov pri kodiranju/stiskanju in kako se je obnesel v *S.T.A.L.K.E.R.* pri 800x600, pa vam bo popolnoma jasno, kaj zmoreta dve dodatni jedri. Če vam je ljubeči starš/božanstvo po lastni izbiri/zmaga na loteriji v naročje vrgel nekaj sto evrov več za sestavljanje novega računalnika, se kar odločite zanj. Če te sreče nimate, pa zaenkrat kupite E4300 in si za preostali denar omislite kak 8800 ali pač počakajte, da cene padejo.

PCFormat Ocena **85**

CENA /1.020€

INTEL CORE 2 EXTREME QX6800

Zmogljiva žaljivka

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Štiri jedra pri 2,9GHz in dovolj možnosti za navijanje do 3,4GHz, preden se začne pritoževati. To pomeni 555 slik v sekundi za *S.T.A.L.K.E.R.* pri 800x600 (in 620 pri 3,4GHz) - drugi na lestvici je Q6600 pri 454.

Če odštejemo brata, QX6850, seveda, noben ne more kosati z njim.

A za 1.020€. Naka! Še posebej zato, ker *S.T.A.L.K.E.R.* deluje za manj kot 10 slik v sekundi hitreje pri 1.680x1.050 kot na Q6600 z GeForceom 8800GTS 640MB. Če ga boste želeli popolnoma izkoristiti, bo treba torej investirati v SLI. Glede na to, da je na trgu pravkar pristal QX6850, se lahko nadejamo ponovnemu padcu cen za oba čipa, tako da z nakupom počakajte še kak mesec ali dva. Pa tudi potem, če si le lastite ploščo P35 ali 680, bi vam moralo biti jasno, da bo QX6850 boljši nakup.

PCFormat Ocena **60**

CENA /1.032€

INTEL CORE 2 EXTREME QX6850

Manjša predelava, boljše navijanje

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

To je Intelov novi paradni konj. Še vedno gre za procesor z jedrom Kentsfield, a s 1.333MHz sistemskim vodilom, ki frekvenco dvigne na 3GHz. Za pošten sprehod s tem procesorjem boste tako potrebovali osnovno ploščo, ki ima 333MHz ali hitrejše vodilo, torej takšno z Intelovim naborom P35 ali nVidiinim 680i.

Razlika med predhodnikom in tem procesorjem pa je predvsem v navijanju. Norci, ki se radi zabavajo s tekočim vodikom, so ga že spravili prek 5GHz. Mi smo dosegli 3,66GHz (in 690 slik v sekundi za *S.T.A.L.K.E.R.*) z zračnim hlajenjem, ne da bi se procesor kakorkoli pritožil. Z malce višanja napetosti in naprednim hlajenjem bi ga lahko spravili blizu 4GHz. Procesor je sicer noro drag, a fantastičen.

PCFormat Ocena **80**

CENA /102€

AMD ATHLON 64 X2 3800+

Še vedno vztraja

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

Življene vedno najde pot, pravijo. Poiščite kakšno skalo v post-apokaliptičnem svetu, ki so ga zavojevali procesorji Core 2, dvignite jo, in poglejte!

Našli boste kak mali 3800, ki se bo skrival pred lučjo. Stane okoli 100€, teče pri obogih 2GHz in ima 1MB deljenega predpomnilnika, a je vseeno preživel. V bistvu ne zaostaja veliko za 122€ vrednim Core 2 E4300 pri privzetih frekvencah, in čeprav ga ni mogoče tako fino navijati, ga lahko vseeno spravite do nivoja 400MHz hitrejšega brata 4600+, ne da bi se pri tem pošteno spotili.

Če sestavljate igričarski računalnik, bo tistih 20 dodatnih evrov, ki jih boste zapravili za Core 2, pomenilo precejšnjo razliko v vaši izkušnji. Če pa sestavljate poceni računalnik, medijski sistem, ki bi zmogel dekodirati visoko-ločljivostni video za vaš novi televizor, pa je ta procesor tiha zmaga za AMD.

PCFormat Ocena **75**

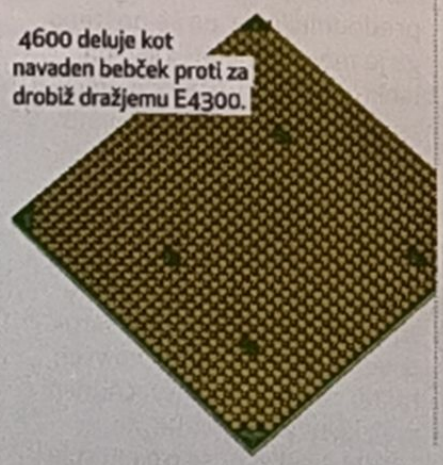
CENA /123€

AMD ATHLON 64 X2 4600+

Padli kralj

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

AMD-ju gre zadnje čase precej slabo: ta čip, danes vreden 123€, je še pred kratkim stal dvakrat več, a to je le začetek težav.



Boljša novica pa je ta, da se je na račun dejstva, da se čipi Core 2 danes večinoma vrtijo okoli štirih jeder, ta 4600+ ni zdrsnil po lestvici navzdol.

Čip se še vedno precej dobro bori, če se v ringu pomeri z E6320 in E6420, če odmislimo navijanje. Če bi plošče z naborom AM2 začele naenkrat padati z neba ali če ste čisto nori na AMD in nikoli ne boste presedlali v drugi kamp, izbira tega procesorja vsekakor ne bi bila najslabša možna. Res pa je, da poleg evro cenejšega E4300 ta procesor deluje kot kak bebček, saj Intelov čip večinoma porazi vse tekmece, ko ga pošteno navijete. Vseeno pa je 4600+ še vedno precej zmogljiv čip, ki pa je že davno izgubil v cenovni vojni.

PCFormat Ocena **68**

SUPERTEST PROCESORJEV

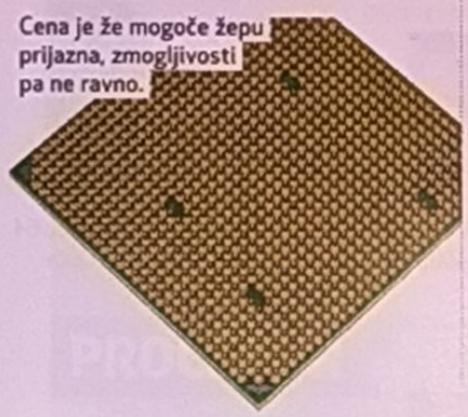
CENA/124€

AMD ATHLON 64 X2 5200+ X2

Čip brez razloga

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

Za razliko od 4600 in 3800, procesorji 5200 in zmogljivejši niso izgubili megabajta ali več drugonivojskega predpomnilnika v obupanem poskusu, da bi oklestili ceno.



Cena je že mogoče žepu prijazna, zmogljivosti pa ne ravno.

Ta procesor ima tako še vedno polna 2MB L2. Žal pa ne predpomnilnik ne 200MHz višje frekvence v primerjavi s 4600+ ne ustvarjajo poštene razlike. Seveda je procesor za nekaj slik v sekundi hitrejši v igrah in potrebuje minuto manj v testu večopravilnosti, a poskok v zmogljivostih ne upraviči niti tistega evra višje cene. Sicer je hitrejši od cenovno sorodnega Intelovega E6420, če slednji ni navit, tako da ima določeno prednost, če dobite kurjo polt ob sami pomisli na navijanje. Če smo čisto realni, pa AMD-jevo najbolj učinkovito zakloniščе pred bombardiranjem Core 2 deluje precej uborno, tako da lahko z njim sestavite le pošten in poceni medijski center.

PCFormat Ocena 66

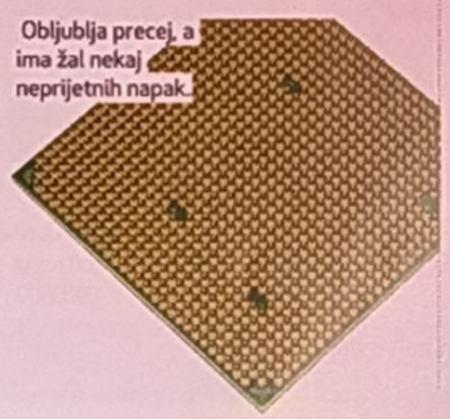
CENA/172€

AMD ATHLON 64 X2 6000+

Novo upanje

Proizvajalec AMD
Na spletu www.amd.com

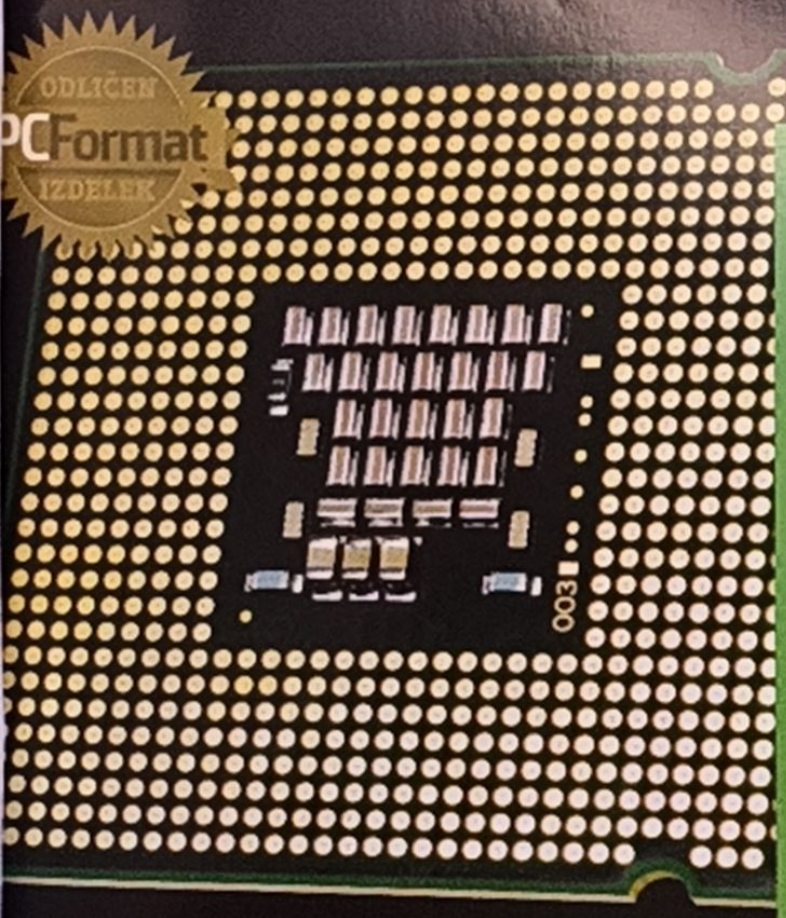
To je najboljši AMD-jev procesor za navadne smrtnike, ki nam sprva ni bil všeč zaradi odločno previsoke cene. Zdaj, ko ga lahko dobite že za 172€, torej za drobiž več kot stane 400MHz počasnejši 5200, javno bičanje ni več primerno.



Obljublja precej, a ima žal nekaj neprijetnih napak.

V bistvu gre za precej zmogljiv čip, ki v določenih testih celo poseka dražji Core 2 E6600. Vsekakor je zabavno videti, da AMD ni kar obupal in še vedno drži glavo nad vodo. Vseeno pa v tej juhici plavata dve muhi. Prva je minimalna možnost navijanja v primerjavi s Core 2, kar pomeni, da so pri AMD-ju ta čip že tako ali tako prignali do roba zmogljivosti. Druga muha pa je, da gre verjetno za evolucijsko slepo ulico, saj proizvajalci osnovnih plošč niso ravno navdušeni nad izdajanjem novih nadgradenj BIOS-a, kar pomeni, da boste za naslednjo nadgradnjo računalnika morali investirati tudi v novo osnovno ploščo.

PCFormat Ocena 80



INTEL CORE 2 DUO E4300

Dirka z enim konjem

Pošasi in zanesljivo se zmaga v dirki, kar je dokazal čip z najnižjo frekvenco, ki si lasti tokratni pokal

V zadnjem letu dni je lahko vsak bebec tako pravilno predvidel, kako se bo odvijala procesorska bitka, kot če bi predvideval, kako se bo obnesel spopad med macolo in polžem. AMD sicer ni tako strašansko zadaj, kot bi vam zlobni jeziki radi dopovedali, a je vseeno pametneje naložiti denar v Intelove rešitve, še posebej zato, ker se prepad med obema proizvajalcema samo veča. Intel namreč na trg pljuva vedno več čipov visokega razreda, ki so odločno predragi za navadne smrtnike, istočasno pa čipe nižjih razredov vedno bolj izpopolnjuje. To seveda pomeni, da imamo na voljo poceni in zmogljive čipe, ki so skoraj tako zmogljivi kot znatno dražji kosi silicija, le da so umetno "omejeni", da bi bil trg čim bolje pokrit. E4300, nepredvideni zmagovalec tega supertesta, je najbolj tipičen predstavnik omenjene pasme procesorjev. Nizka frekvenca vodila in visok množilnik pomenita, da ga je smešno enostavno naviti na 3GHz in še čez, kar pomeni, da lahko hitro in enostavno skorajda podvojite privzeto frekvenco, ne da bi s tem pretirano obremenili osnovno ploščo ali pomnilnik. In to za manj kot 122€.

Če se bojite navijanja, potem se vam splača zapraviti 20€ manj za Athlona 3800+. Res pa je, da čeprav bi naj prihajajoči AMD-jev čip Barcelona delal tudi na podnožjih AM2, ne le na AM2+, obstaja le malo možnosti, da bodo ne ravno vestni proizvajalci osnovnih plošč izdali nadgradnje BIOS-a zanj. Obstaja torej možnost, da bo 6000+ vse, kar si boste lahko privoščili, če nameravate vztrajati pri plošči s podnožjem AM2. V tem trenutku Core 2 zmaga tako po zmogljivostih, kot tudi pri pripravljenosti na prihodnost.

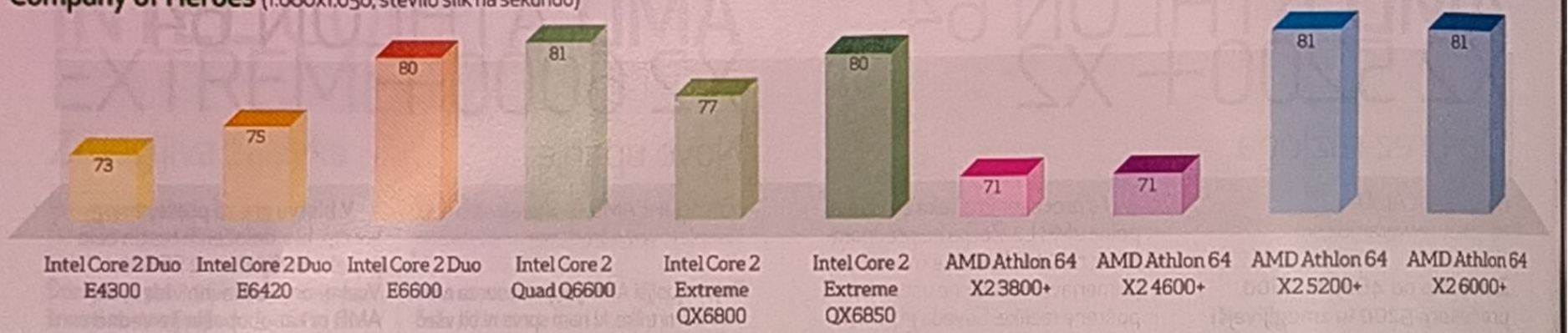
Razlaga rezultatov

Company of Heroes in *S.T.A.L.K.E.R.* smo uporabili za dva igričarska testa, prvega kot enonitno, drugega pa kot večnitno aplikacijo. Obe igri smo pognali pri 1.680x1.050 z vsemi podrobnostmi, da smo določili realne zmogljivosti, in pri 800x600 z izključenimi podrobnostmi, da smo izločili morebitna ozka grla pri grafični kartici. Surovo moč smo testirali s programom Super Pi, ki je računal vrednost Pi na 16 milijonov decimalnih mest, prav tako pa smo merili hitrost stiskanja 400MB datotek različnih formatov. Za konec pa smo preverjali še, kako dolgo je trajalo kodiranje videa med istočasnim predvajanjem visokoločljivostne video datoteke.

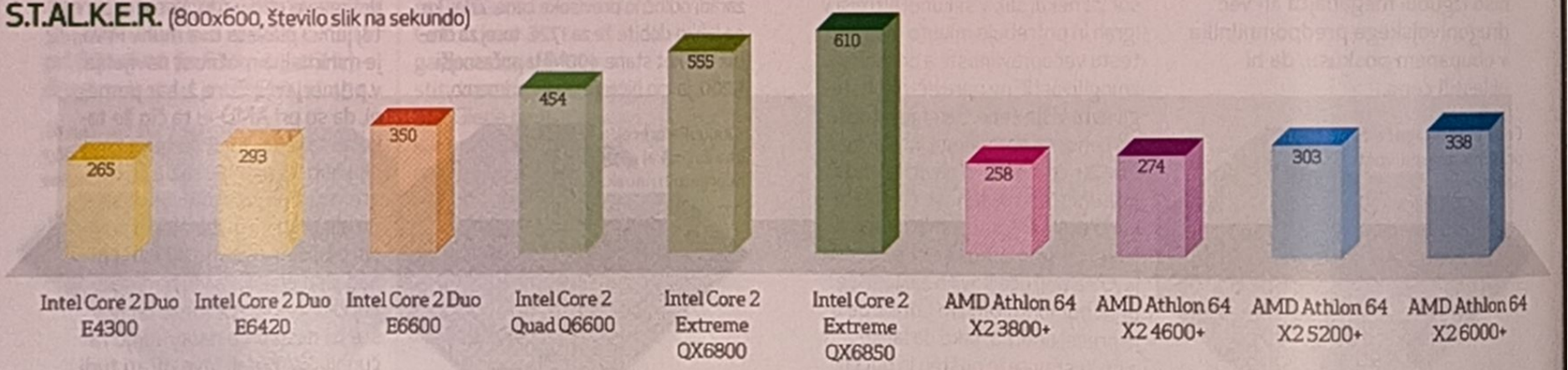
Rezultati testov

Pojasnjevanje velikega kupa številk

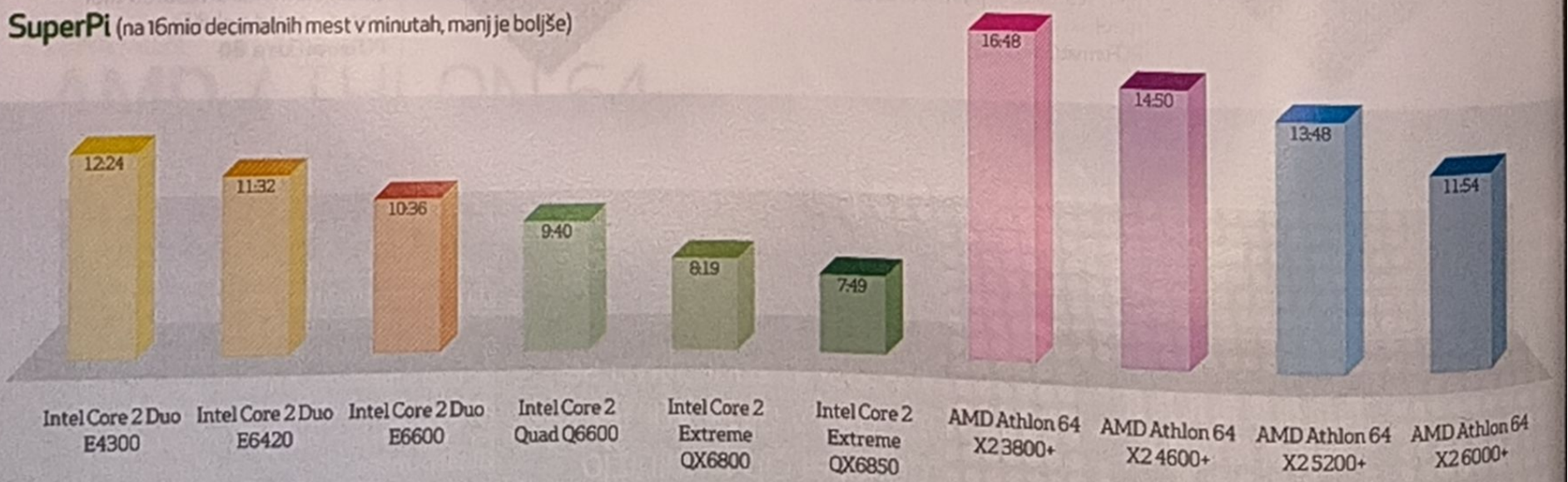
Company of Heroes (1.680x1.050, število slik na sekundo)



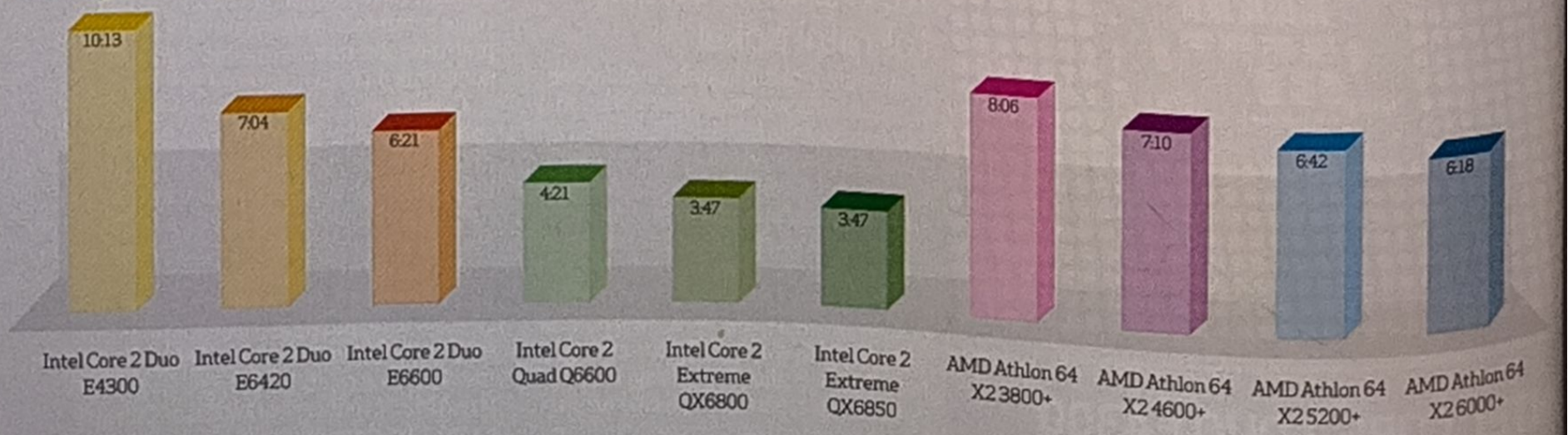
S.T.A.L.K.E.R. (800x600, število slik na sekundo)



SuperPi (na 16mio decimalnih mest v minutah, manj je boljše)



Stiskanje+HD+kodiranje (minute, manj je boljše)



PROCESOR	INTEL CORE 2 DUO E4300	INTEL CORE 2 DUO E6420	INTEL CORE 2 DUO E6600	INTEL CORE 2 QUAD Q6600	INTEL CORE 2 EXTREME QX6800
CENA	122€	181€	222€	266€	1.020€
PODNOŽJE	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775	LGA 775
FREKVENCA	1,83GHz	2,13GHz	2,4GHz	2,4GHz	2,93GHz
ŠTEVILO JEDER	2	2	2	4	4
PREDPOMNILNIK L2	2MB	4MB	4MB	2 x 4MB	2 x 4MB
FREKVENCA VODILA	200MHz	266MHz	266MHz	266MHz	266MHz
MNOŽILNIK	9	8	9	9	11 (odklenjen)
PORABA	65W	65W	65W	105W	130W
PROIZVODNA TEHNOLOGIJA	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon	65nm strained silicon
PRIPOROČENI NABORI	Intel 946, 963, 975X	Intel 965, 975X, nVidia 680i	Intel 965, 975X, nVidia 680i	Intel 965, 975X, nVidia 680i	Intel 965, 975X, nVidia 680i
NA SPLETU	www.intel.com	www.intel.com	www.intel.com	www.intel.com	www.intel.com
OCENA	92	89	81	85	60

PROCESOR	INTEL CORE 2 EXTREME QX6850	AMD ATHLON 64 X2 3800+	AMD ATHLON 64 X2 4600+	AMD ATHLON 64 X2 5200+	AMD ATHLON 64 X2 6000+
CENA	1.032€	102€	123€	124€	172€
PODNOŽJE	LGA775	AM2	AM2	AM2	AM2
FREKVENCA	3,0GHz	2GHz	2,4GHz	2,6GHz	3GHz
ŠTEVILO JEDER	4	2	2	2	2
PREDPOMNILNIK L2	2 x 4MB	2 x 512k	2 x 512k	2 x 1MB	2 x 1MB
FREKVENCA VODILA	333MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
MNOŽILNIK	9 (odklenjen)	10	12	13	15 (odklenjen)
PORABA	130W	89W	89W	89W	125W
PROIZVODNA TEHNOLOGIJA	65nm strained silicon	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI	90nm SOI
PRIPOROČENI NABORI	Intel P35, nVidia 680i	AMD 580, 690, nVidia 590, 680a	AMD 580, 690, nVidia 590, 680a	AMD 580, 690, nVidia 590, 680a	AMD 580, 690, nVidia 590, 680a
NA SPLETU	www.intel.com	www.amd.com	www.amd.com	www.amd.com	www.amd.com
OCENA	80	75	68	66	80

NAGLAVNA NEBESA

Pridružite se nam na zabavi na naših glavah

Ko enkrat začnete uporabljati glasovno komunikacijo, ni več poti nazaj. Upamo, da vam je to jasno. Poskok v učinkovitosti komunikacije je neverjeten, ko enkrat presedlate s tipkanja na govorjenje, in ko potrebujete bliskovito hitre reakcije drugih članov vaše ekipe, je vaš glas vaše najboljše orožje.

Pravkar smo se spomnili na eno prav vročo bitko v Eve – 15 eskadrilj ladij na naši strani, vsaj še enkrat toliko na njihovi... ni bilo šans, da bi lahko vse to koordinirali s tipkovnico. Sicer nam je uspelo, a je pri tem igrala sreča ključno vlogo. Takšna situacija pa ni lastna samo Eve: vsaka ekipna igra bo ogromno pridobila z dejanskim pogovorom med igralci. Pri tem ne smemo zanemariti niti družbenega vidika. Odnos osebe in pomen povedanega veliko laže razberemo, če slišimo glas dotičnega. Če povemo enostavneje: več prijateljev boste imeli, če se boste pogovarjali z ljudmi.

Tudi če večigralske igre niso vaša oblika zabave, še vedno obstaja kar nekaj odličnih razlogov, da si omislite poštene slušalke. Klepetanje s prijatelji in sorodniki je na primer eden takšnih razlogov. Računi za Skype so brezplačni, in če ima vaš sogovornik računalnik in dostop do interneta, ni nobenega razloga, da ne bi poskusili prihraniti pri telefonskem računu, če lahko. ◘ PCF

Kako smo testirali...

Iskali smo najboljše razmerje med kvaliteto zvoka, jasno glasovno komunikacijo, ceno, uporabnostjo in udobjem. Še tako glomazen par slušalk ni nujno neudoben, če je le inteligentno oblikovan.

1 BARRACUDA HP-1 125€

Proizvajalec Razer
Na spletu www.razerzone.com
Podprti zvok 5.1
Dodatno Kontrola jakosti, podpora za AC-1
Povezava Konektorji AC-1 DVI/5.1

HP-1 so unikatne slušalke na tem testu, saj podpirajo polni prostorski zvok 5.1 neposredno z zvočne kartice ali prek Razerjevega ločenega konektorja, če vam je ta bolj všeč. Prostorski zvok deluje odlično, in čeprav so HP-1 največje slušalke na tem testu, so tudi najbolj udobne. Kvaliteta zvoka je sicer na nivoju, a bi pričakovali več globine – za takšno ceno bi pričakovali že skoraj popolnost.

PCFormat Ocena **80**

2 PC131 OK. 35€

Proizvajalec Sennheiser
Na spletu www.sennheiser.com
Podprti zvok Stereo
Dodatno Kontrola jakosti
Povezava Stereo konektorji za slušalke/mikrofon

Sennheiserjeve slušalke za malo denarja? Da, prav ste prebrali. In skoraj bi vas lahko proglasili za nore, če si ne bi omislili PC131, če samo pomislite na Sennheiserjevo kvaliteto zvoka. Zvok je bogat, basi pa so s tem parom slušalk morilsko dobri. Res pa je, da je bilo pri izdelavi ubranih kar nekaj bližnjic. Lok je sicer klasično raztegljiv, a se same školjke ne nagibajo. Če nimate ušes tesno pri glavi, vam tako ne bodo prav stale na glavi. Za udobje niso idealne, a če iščete odličen zvok, boste težko našli boljše.

PCFormat Ocena **79**

3 FX PRO 5+1 88€

Proizvajalec eDimensional
Na spletu edimensional.com
Podprti zvok 5.1
Dodatno Kontrola jakosti, povratni učinki
Povezava USB

Te gigantske slušalke imajo vgrajen digitalni procesor signala, tako da vsak zvok, ki ga računalnik proizvede, ko slušalke priklopite na USB, pretvorijo v zvok 5.1. Ena lastnost, ki je ne smemo pozabiti omeniti, pa so povratni učinki, ki vam stresejo možgane, ko v igri kaj eksplodira. Mogoče smo nazadnjaški, a priznamo, da se nam takšne možnosti nikoli niso zdele privlačne. Res pa je, da je zvok čisto spodoben, 5.1 pa tudi dobro zveni, tako da so slušalke za igre prav simpatične, a so precej drage.

PCFormat Ocena **82**

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

4 GENIUS HS-04U 11€

Proizvajalec Genius
Na spletu www.geniusnet.com
Podprti zvok Dolby stereo
Dodatno Kontrola jakosti
Povezava USB

Ta par slušalk prav kriči, da je cenen, od plastičnega občutka do neimpresivnih školjk. Mikrofon je tako slabo nameščen, da se bo premaknil proti vašim mandljem, če boste samo kihnili. Najhujše pri teh slušalkah pa je, da v Visti ne dobite polne funkcionalnosti, saj gonilnikov ni mogoče namestiti v tem sistemu, tako da potenciometer za jakost na kablu ne bo deloval. Na Geniusovi spletni strani tudi nismo našli prav nobenih novejših gonilnikov. To ni dobro, res ne.

PCFormat Ocena **55**

5 HS-900 OK.50€

Proizvajalec Creative
Na spletu www.creative.com
Podprti zvok Stereo
Dodatno Kontrola jakosti, upogljiva ročica za mikrofon
Povezava Stereo konektorji za slušalke/mikrofon

Creative je že dolgo na tem trgu. V bistvu je le malo podjetij, ki se lahko kosajo z njegovimi kvalifikacijami na trgu računalniškega zvoka. Zato verjetno nikogar ne bo presenetilo, če povemo, da te slušalke po kvaliteti presegajo zahtevano ceno. Zvok je odličen, ročica za mikrofon je fino upogljiva, školjke so nežno podložene in nežno objamejo ušesa, tako da vas ne bo bolela glava po dolgotrajni uporabi. So udobne, poceni, pa še zvok je mega dober. Torej ni potreben doktorat iz astrofizike, da bi vam bilo jasno, da so še kako vredne nakupa.

PCFormat Ocena **86**

6 CLEARCHAT STYLE OK. 25€

Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com
Podprti zvok Stereo
Dodatno Kontrole jakosti, izbira ohišij
Povezava Stereo konektorji za slušalke/mikrofon

Manj kot 30€ za slušalke? Prav gotovo so zanič, kajne? No... nagrad za kvaliteto zvoka ne bodo pobirale. Ta je zelo povprečna, tako da so te slušalke dobra izbira za poceni internetni klepet, a če iščete slušalke, ki vam bodo posredovale bogat zvok iz iger, glejte drugam. Vse ostalo na teh slušalkah je čisto običajno, vključno s pomanjkanjem možnosti za redukcijo šuma v mikrofonu. Edino, kar je vredno omembe, so zamenljiva ohišja. Pa vas zanima? Smo mislili, da ne.

PCFormat Ocena **67**

7 CNR-HS3 16€

Proizvajalec Canyon
Na spletu www.canyon-tech.com
Podprti zvok Stereo
Dodatno Kontrola jakosti, vibracije
Povezava Stereo konektorji za slušalke/mikrofon, USB napajanje

Te slušalke so precej poceni za kvaliteten kos opreme. Zvenijo prej dostojno kot fantastično, brez vibracij basov pa se da tudi prav fino živeti. Gre pa za presenetljivo udoben par slušalk takšnih dimenzij. Mehek lok se samodejno prilagodi vaši buči, mikrofon pa je na upogljivi ročki, tako da ga je mogoče idealno prilagoditi. V bistvu gre za zelo, zelo spodobne slušalke za primerno spodobno ceno. V bistvu boste za tak denar skoraj težko našli veliko boljše.

PCFormat Ocena **78**

8 DIGITAL PRECISION PC GAMING HEADSET 38,35€

Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com
Podprti zvok Stereo
Dodatno Kontrola jakosti
Povezava USB/stereo konektorji za slušalke/mikrofon

Hecno – dva tako različna izdelka iz Logitecha, podjetja, ki smo se ga že navadili povezovati z odličnostjo, ko je govora o zunanjih napravah za PC. Vseeno pa se bodo morali malce bolj potruditi pri slušalkah. Kvaliteta zvoka je bolj povprečna, oblikovno pa slušalke niso najbolje rešene, saj postanejo po kakšne pol ure prav moteče. USB nam je sicer všeč, ker je plug-and-play, istočasno pa so na voljo še standardni konektorji, a je vse ostalo precej povprečno, še posebej v primerjavi s Sennheiserjevimi in Creativovimi modeli na tem testu.

PCFormat Ocena **72**

Naslednji mesec Lomili si bomo prste na igralnih ploščkih

AMD nas bo razveselil s temle!

To je Barcelona!

IZID/BLIŽNJA PRIHODNOST

Boljše pozno kot nikoli. AMD-jev štirijedrni procesor končno prihaja med nas. V zadnjem trenutku, če vprašate nas...

AMD je v resnih težavah. In krivo ni samo dejstvo, da ga je Intel pošteno našeškal po zadnji plati s silno uspešnim čipom Core 2. Tudi pred kratkim kupljeno podjetje ATI je v vojni grafičnih kartic s serijo Radeon HD 2000 začelo izgubljati bitke. Povedano na kratko - skrajni čas je, da nam podjetje postreže s kakšnim noro impresivnim izdelkom.

In točno to pri AMD-ju trdijo za novo štirijedrno arhitekturo procesorjev, ki so jo poimenovali Barcelona. Če smo natančni, potem moramo povedati, da bodo štirijedrniki Barcelona namenjeni delovnim postajam in strežnikom. A čip in arhitektura, na osnovi katere je čip izdelan, sta v bistvu identična procesorju Agena, ki bo v namizne računalnike skočil že konec tega leta ali pa v začetku naslednjega. Z drugimi besedami, Barcelona in Agena sta bližnja sorodnika v 65nm družini.

Vse to pa seveda vodi k enemu, vseobsegajočemu vprašanju. Je ta čip Barcelona sploh dober? Postavili bomo še nekaj dodatnih vprašanj. Zanima nas denimo, kako za vraga se sploh upa podati v boj s procesorji, ki jih ima v načrtu Intel (poglejte v okvirček), in ali mu bo uspelo doseči veliko moč pri človeško nizkih frekvencah.

Izpustite pse

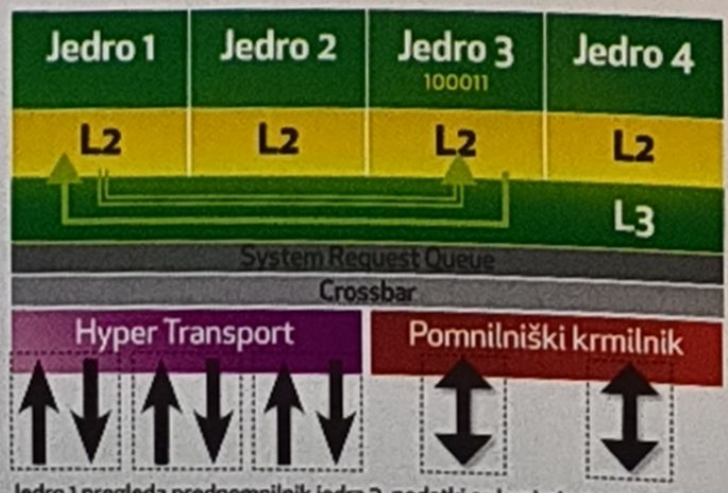
Na žalost bomo na dokončne rezultate morali še malo počakati. AMD namreč še ni poslal vzorcev novega aduta na neodvisno testiranje. So pa zato objavili dokaj natančno tehnično dokumentacijo, iz katere sicer ni razvidno, pri kakšni frekvenci bodo čipi Barcelona delovali, vseeno pa nam dajo v roke dovolj koščkov sestavljanke procesorjev Barcelona in Agena, da lahko izpeljemo dovolj jasno končno podobo.

Verjetno najbolj pomemben podatek pri tem je, da bo Barcelona prvi nativni štirijedrni procesor za PC. V tem kontekstu "nativni" pomeni, da bo Barcelona zgrajen na eni sami procesorski rezini za razliko od Intelove rešitve, ki uporablja dve rezini. Intelov štirijedrni procesor, znan tudi kot Kentsfield, ni kaj drugega kot dva skupaj zlepljena dvojedrna čipa. Nativna zasnova obljublja nekatere očitne prednosti v smislu večjedrnega skaliranja.

Osnovna ideja pri tem je, da zasnova na več rezinah, kakršno uporablja Intel, trpi za sindromom povečane latence, do katere pride zaradi potrebne komunikacije med jedri. AMD-jev štirijedrni čip se lahko pohvali z v sam čip vgrajenim severnim mostom in pomnilniškim krmilnikom, zaradi katerih se komunikacija med jedri elegantno izvaja na eni sami rezini in pri polni operativni frekvenci samega procesorja. To pomeni večjo pasovno širino in manj zastojev.

> "Barcelona bo zgrajen na eni sami procesorski rezini za razliko od Intelove rešitve"

Nativni štirijedrni Opteron



Jedro 1 pregleda predpomnilnik jedra 3, podatki se kopirajo nazaj v jedro 1

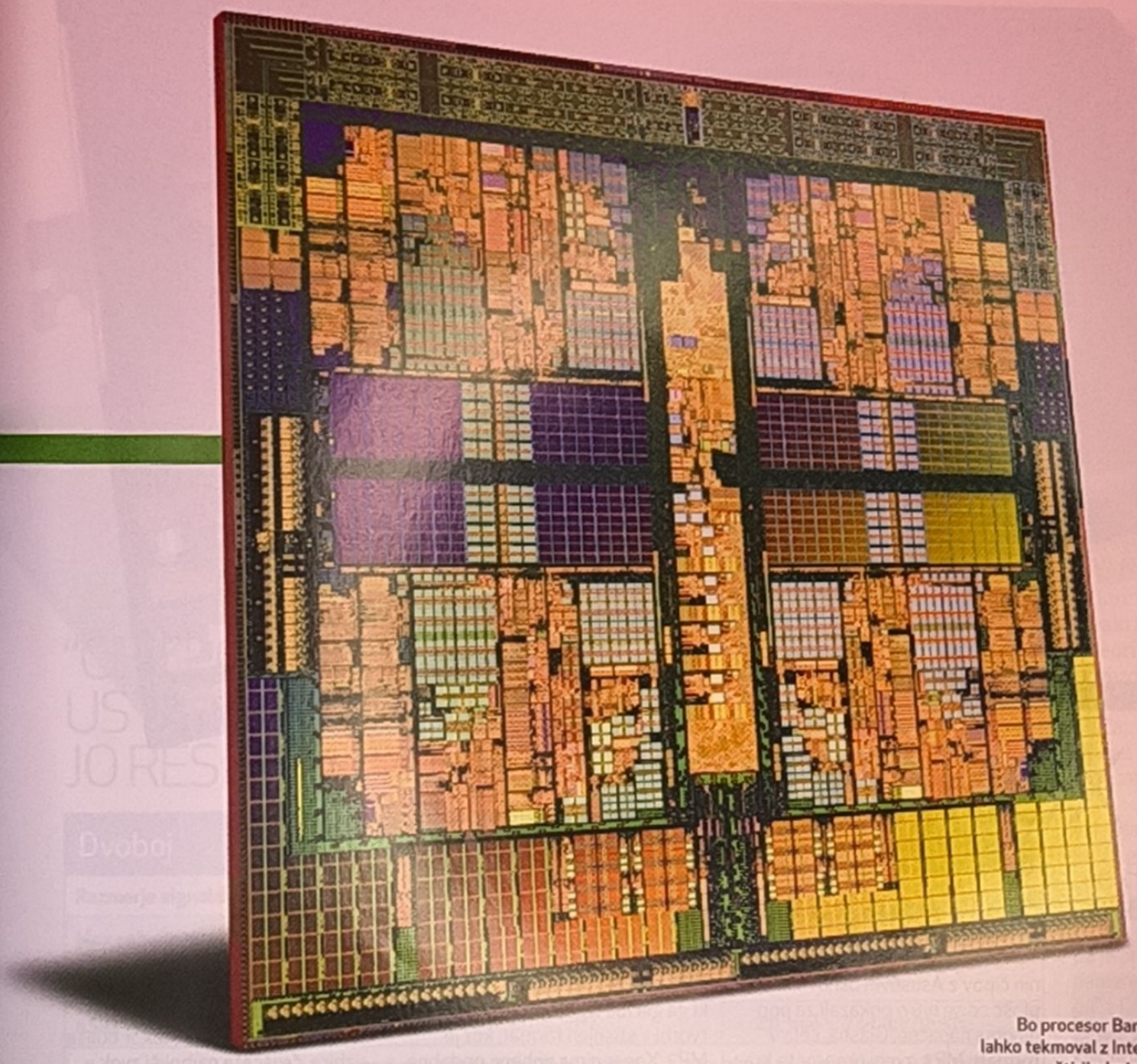
Hitrost je glavna

V praksi bi morala ta prednost prinesti boljše rezultate v večnitnih aplikacijah. AMD-jev štirijedrnik se bo veliko bolj približal štirikratni hitrosti izvajanja glede na enojedrne čipe, kot je to uspelo Intelovi izvedbi.

A naj vas ne zanese. Vse to ne pomeni, da bo Barcelona zagotovo hitrejši čip od Kentsfielda. Intelov štirijedrni procesor ima morda zastarelo procesorsko vodilo in ne najboljšo zasnovo, a surova moč obeh jeder Core 2 vse to več kot zgolj nadoknadi.

Da bi zmanjšali zaostanek za konkurenco, so pri AMD-ju vpeljali nekaj sprememb v jedro že častitljivo starega procesorja Athlon 64, ki je pravzaprav osnova novega čipa. Za začetek je tu 128-bitno izvajanje ukazov SSE. Pri AMD-ju trdijo, da se s tem hitrost izvajanja dvigne za 80%. Če je to res, bo Barcelona pri isti frekvenci hitrejši od Intelovega že tako impresivnega čipa v določenih multimedijskih opravilih, kot je kodiranje in dekodiranje videa. Ostale nadgradnje jedra vključujejo možnost branja dveh ukazov hkrati in izboljšano predvidevanje vejitve programov.

AMD je Barcelono izboljšal tudi z najnovejšo specifikacijo standarda HyperTransport (3.0), še izboljšal že tako zelo



Bo procesor Barcelona lahko tekmoval z Intelovimi štirijedrnimi čipi?

učinkovit pomnilniški krmilnik Athlona 64 in dodal dvojno dozo predpomnilnika - 512KB za vsako jedro in še 2MB deljenega predpomnilnika. Te izboljšave bi morale poskrbeti, da bo kvartet jeder vedno preskrbljen s podatki. Podprtega bo pomnilnik DDR2 do 1.066MHz.

AMD pravzaprav ni pustil kakšnega dela čipa nedotaknjenega. Izboljšala se je tudi energetska učinkovitost, za kar gre zahvala 65nm procesu proizvodnje in popolnoma neodvisne hitrosti delovanja posameznih jeder. AMD je še nadalje optimiziral arhitekturo za hitrejšo in bolj učinkovito virtualizacijo. Trenutno to za namizne računalnike ravno nima prevelikega pomena, bo pa v bližnji prihodnosti poganjanje večih operacijskih sistemov hkrati verjetno postalo bolj običajno, še posebej na področjih, kjer je varnost pomembna.

Izziv Intelu

Našteli smo kar lepo število izboljšav, kajne? Pa bo to dovolj, da bo Intel začelo skrbeti? Zaenkrat je nemogoče karkoli predvideti. A če za trenutek odmislimo izboljšave povezane z ukazi SSE nismo ravno prepričani, da so bila jedra podvržena dovolj temeljiti prenovi, da bi lahko Athlon 64 poletel nad Intelovo revolucionarno (vsaj kar zadeva surovo moč) arhitekturo NGMA.

Še bolj zaskrbljujoče je dejstvo, da je AMD razkril, da njihov prvi štirijedrni procesor Opteron ne bo presegel frekvence 2GHz. Pri takšni hitrosti si težko predstavljamo, da bo čip Barcelona lahko konkuriral Intelovim že obstoječim štirijedrnim procesorjem, še manj pa 45nm zverini, ki bo prišla med nas konec tega leta ali celo pošastim, ki so predvidene za leto 2008.

Kakorkoli že, prvi štirijedrni Opteroni bodo popolnoma združljivi z najnovejšimi AMD-jevimi osnovnimi ploščami za strežnike. Tudi čipe Agena, namenjeni namiznim računalnikom, boste brez težav posadili na trenutne osnovne plošče AM2, izgubili boste le nekaj funkcionalnosti nadgrajenega standarda HyperTransport. Upamo, da AMD ne bo več zavlačeval z izidom. ¤ PCF

> "AMD ni pustil kakšnega dela čipa nedotaknjenega, izboljšala pa se je tudi energetska učinkovitost"

Intelovi načrti

Core 2 je šele začetek

AMD je vrgel v javnost kar nekaj pogumnih trditev o potencialu svojega novega otročička, a imamo občutek, da te trditve ne upoštevajo lastnosti Intelovih čipov prihodnosti.

Do dneva, ko se bo procesor Agena imel priložnost naseliti v naših namiznih računalnikih, bo Intel skoraj gotovo že lansiral na tržišče svoj štirijedrni procesor s kodnim imenom Penryn. Tako bo Intel lahko dvignil frekvenco in vključil še kakšno dodatno dobroto. Vključno s 6MB deljenega predpomnilnika na par jeder, recimo.

Intel ima v pripravi povsem novo arhitekruro, znano pod imenom Nehalem, v javnost pa bo prišla verjetno v prvi polovici leta 2008. Izboljšave bodo vključevale v čip vgrajen pomnilniški krmilnik (končno!), Intelov odgovor na HyperTransport (z imenom Common Serial Interface) in nativno zasnovo štirijedrnega procesorja.

AMD-jev čip Agena si tako ne more privoščiti, da bi tekmoval samo s trenutno aktualnim Kentsfieldom in prihajajočim Penrynom, čeprav bo že to velik zalogaj za novinca. Njegov pravi konkurent bo namreš šele Nehalem. Uh, pred AMD-jem je pomembno obdobje, ki bo odločalo o marsičem.

OK. 200€/ZVOČNA KARTICA

ASUS XONAR D2

Slaba novica za Creative – vojna zvočnih kartic se je ponovno razplamtela, kakor hitro je Asus od nikoder povlekel tole zadevico

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 200€ **Proizvajalec** Asus
Na spletu www.asus.com
Vmesnik PCI 2.1 **Največje število kanalov** 7.1
Razmerje signal:šum 118dB

Nekaj mora biti zelo, zelo narobe, če zvočno kartico hvalimo zaradi videza. Ali ni to podobno kot bi miško hvalili zaradi njenih zvočnih zmogljivosti ali napajalnik za hitrost delovanja v igrah? A kakorkoli obrnete, je Xonar presneto lepa zvočna kartica. Če jo postavite na mizo poleg njenega največjega tekmeca, X-Fi, bo vsak mimoidoči najprej segel po Asusovi stvaritvi. Kartica je gigantska, ohišje se sveti kot namazano, na račun večbarvnih diod pa je verjetno edina zvočna kartica, ki bi si jo želel vsak modifikator ohišij.

Vseeno pa videz Xonarja ni najbolj pomembna lastnost kartice – vsekakor nas je bolj zanimalo, kako zveni. V bistvu zelo dobro. Naši začetni sumi, da gre le za povečano izvedbo ubornih integriranih zvočnih čipov z Asusovih osnovnih plošč so se hitro pokazali za popolnoma napačne. Glasba, celo v formatu MP3, zveni preprosto krasno in bogato s to kartico, stereo separacija pa je praktično popolna.

Presenetilo nas je, da naše vzorčne zvočne datoteke na Xonarju zvenijo celo nekoliko boljše kot na Creative X-Fi Fatal1ty, ki smo ga uporabili za primerjavo. Razlike so sicer težko zaznavne in jih je treba namerno iskati, s čimer se gotovo ne boste ubadali, če nimate popolnega posluha, tako da vam ne bi kar priporočali zamenjave, če že imate X-Fi. Vseeno pa je domnevni kralj zvoka za PC dobil resnega tekmeca, ki je celo relativni novinec, kar nas je posebej prijetno presenetilo. Creative se sicer delno odkupi s funkcijo Crystelizer, s katero se lahko pohvali X-Fi, ki lahko obnovi nekaj loščila, ki ga glasba izgubi pri boleči pretvorbi v stisnjen format, kot je MP3. Xonar nima nobene podobne funkcije, a stisnjeno glasbo vseeno predvaja dovolj dobro, da boste prepričani, da poslušate CD, ne pa datotek MP3.

Kot igričarska zvočna kartica je manj slasten kot X-Fi. Glede na to, da ima EAX (zvočno tehnologijo, ki poustvarja prostorske učinke, kot je na primer tiho brenčanje ventilatorja, ko se v igri sprehodite mimo njega) omejen na različico 2, v primerjavi z X-Fi, ki izkorišča različico 5, zvok v igrah, ki EAX podpirajo, ni tako prefinjen. Različica 2 lahko istočasno procesira samo 32 zvokov, različica 5 pa kar 128, slednja pa omogoča tudi po več različnih učinkov naenkrat, pa še več vrst je mogoče izbirati. Seveda gre spet za razliko, ki je ne boste hitro zaznali, če ne boste posebej pozorni, vseeno pa je X-Fi vsekakor boljša izbira, če iščete najboljši zvok v igrah. Xonarjeva zmožnost pretvarjanja stereo zvoka v 5.1 ali 7.1 pa je zato fantastična – za pokušino smo zagnali staro igričarsko legendo *Baldur's Gate II*, katerega zvok je ravno tako impresivno zapolnil prostor kot z uporabo X-Fi.

"NAJNOVEJŠI WINDOWS GA DOBESEDNO KASTRIRA. TEŽAVE Z GONILNIKI?"

Hasta la Vista?

Omeniti moramo tudi, da je Xonarju isto uspelo tudi v Visti, kljub temu, da je *BG2* igra za DirectSound, ki bi naj bil imun na takšne pretvorbe v novem operacijskem sistemu. Creative je za svoje kartice X-Fi predstavil aplikacijo Alchemy, ki bi naj rešila ta problem, Xonar pa takšnega programa nima, saj očitno sploh ni potreben. To pa še ne pomeni, da Xonar v Visti ne trpi. Če smo čisto natančni, ga novi Windows dobesedno kastrira. V Visti velika večina njegovih trikov za pretvorbo zvoka (kot sta Dolby Pro-Logic in DTS Neo) preprosto ne deluje. Pro-

"ČE UPORABLJATE XP IN USTVARJATE GLASBO, VAM JO RESNO PRIPOROČAMO"

1 Avdio oklep
To ni ventilator, kljub videzu – gre za "stilski ščitek EMI". Njegove zaščitne zmogljivosti nam sicer niso najbolj jasne, stilski pa vsekakor je.

2 Dvojni agent
Fino je, da vhod in izhod S/PDIF delujeta kot koaksialna ali optična digitalna konektorja. V škatli so priloženi štirje pretvorniki, tako da nakup dodatne opreme ni potreben.

3 Luč in zvok
V saki reži je dioda druge barve. V teoriji bi naj to olajšalo pravilno povezovanje kablov, a kaj, ko barve diod ne odgovarjajo običajnim barvam kablov. V praksi pa je kartica na račun diod veliko lepša na pogled.

Dvoboj	Asus Xonar D2	Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro Series
Razmerje signal:šum	118DB	116dB
Max sample rate	192KHZ	192Khz
Ločljivost zvoka	24-bitna	24-bitna
ASIO	2.0, maks. 24-bitni/192kHz	2.0, maks. 24-bitni/96kHz
Povezljivost	4x izhodi za zvočnike 2.0 – 7.1; 1x vhod za mikrofon; 1x line-in; 1x S/PDIF s koaksialnim konektorjem (optični s priloženim pretvornikom); 1x koaksialni izhod S/PDIF (optični s priloženim pretvornikom); 3x aux; 1x MPU-401 MIDI I/O	3x izhodi za zvočnike 2.0 – 7.1; 1x line-in/vhod za mikrofon/digitalni izhod, deljen FlexiJack (digitalni izhod zahteva dokup pretvornika); 1x aux; 1x I/O konektor za konzolo (za dodatni modul)
Različica EAX	2.0	5.0
Največ kanalov	7.1	7.1
Cena	Ok. 200€	Ok. 150€

gramska oprema namreč zahteva, da ročno izberete število zvočnih kanalov, ki jih ima vsebina, ki jo želite predvajati, nato pa se izvedejo potrebni učinki. To je precej nerodno že v teoriji, v praksi pa je še slabše. Če izberete stereo, se prav nič ne bo pretvarjalo. Če izberete šest ali osem kanalov, celo za stereo vsebine, in nato vključite "7.1 virtual speaker shifter", pa bo pretvarjanje naenkrat delovalo, istočasno pa boste izgubili vse napredne možnosti, ki so na voljo v XP.

Tako bi lahko sklepali, da nas želijo pri Asusu vleči za nos, a smo precej trdno prepričani, da se pri proizvajalcu še vedno borijo z gonilniki, ki za Visto še niso dovolj dodelani. Kakorkoli obrnete, je tale kartica fenomenalna za uporabo v XP, če ste že preskočili na Visto, pa vam priporočamo, da še malce počakate.

Pri Asusu tudi trdijo, da je Xonar izjemno močna kartica za ustvarjanje zvoka. Visoko razmerje med signalom in šumom ter 24-bitno, 192KHz vzorčenje pa pomenita, da ima kartica vsekakor primerne kvalifikacije za delo. Priložena programska oprema Abletona in Cakewalka tudi pomeni, da je dokaj visoka cena vsekakor upravičena, če se želite ukvarjati z ustvarjanjem glasbe. Za zahtevano ceno pa ima kartica dokaj malo vhodov. Da bi jo ustvarjalci glasbe za domačo produkcijo jemali resno, bo vsekakor potrebovala dodatni modul, ki ga bo krasila pisana paleta vhodov in izhodov. En osamljen konektor MIDI krasi ločen ščitek, ki je po našem mnenju popolno zapravljanje prostora. Vhod in izhod S/PDIF je lahko koaksialni ali optični, zahvaljujoč priloženemu pretvorniku. Cenejši modeli X-Fi na primer zahtevajo, da dokupite pretvornik, s katerim boste digitalni izhod prepričali, da bo počel karkoli podobnega digitalnemu.

Ena najboljših lastnosti Xonarja pa je programček *Asus PMP*, ki je namenjen izdelavi "varnostnih kopij" z DRM okužene glasbe. Izberete lahko enega ali več posnetkov, ki se bodo praktično brez izgub presneli v format po vaši izbiri, skupaj z meta-podatki.

Podarjeni konji ipd.

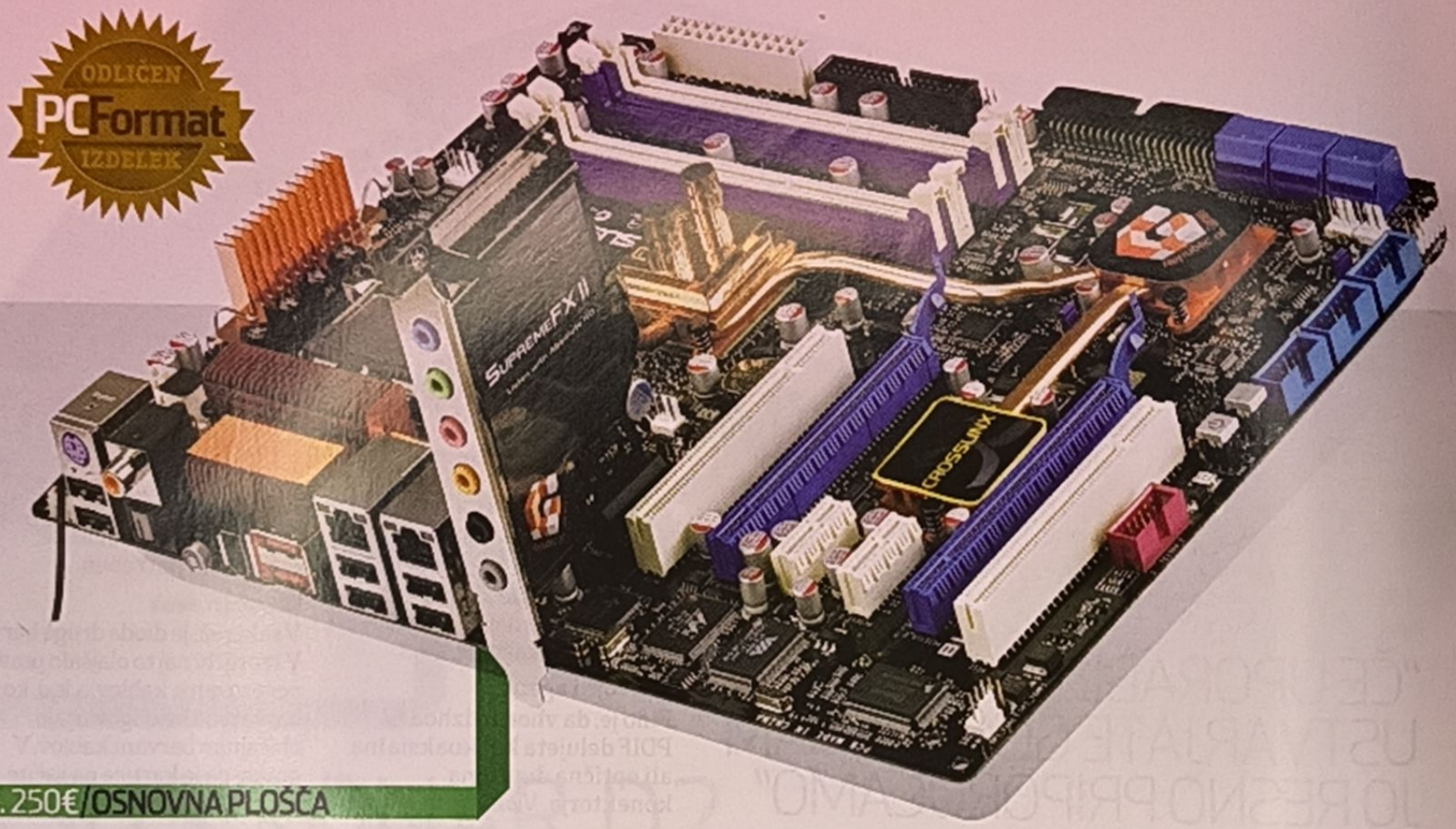
Gre torej za resnično impresivno zvočno kartico, še posebej zato, ker ne nosi imena Soundblaster. Je sicer draga in ni tako dobra v igrah kot X-Fi, pa še Vista jo zaenkrat precej pohabi, a če še vedno uporabljate Windows XP in ustvarjate glasbo, vam resno priporočamo tega uglajenega gospoda. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Odličen zvok
- Lepa na pogled
- Ubije DRM
- Draga, ne razume se z Visto

Je draga in šepa pri EAX-u in v Visti, vseeno pa je šokantno močen tekmec X-Fi.

82



OK. 250€/OSNOVNA PLOŠČA

ASUS BLITZ FORMULA

Zadnji, epski zdihljaji DDR2

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 250€ **Na spletu** www.asus.com **Nabor** Intel P35 **Podnožje** LGA775 **Podprti pomnilnik** DDR2 800/1.066/1.033 **Dodatna podpora** ATI CrossFire

Tale osnovna plošča nas je malce zmedla. Ali so pri Asusu naredili ploščo posebej za *PCFormat*? Videti je namreč, da je narejena posebej za naše testne maratone.

Gumbi za vklop in ponovni zagon so kar na plošči, kar pomeni, da nam je ni treba tlačiti v ohišje za testiranje procesorjev ali tiščati izvijača med nožice za priklop gumba za vklop. Veliko, osvetljeno stikalo za ponastavitev CMOS-a na zadnji strani plošče pomeni, da lahko naše navijalske norčije razveljavimo v sekundi. Na plošči je celo LCD-ura, da nas spomni, koliko ur smo že zapravili, zaklenjeni v majhni sobici, skupaj z nenadomestljivim *3DMarkom*. Veselje!

Dejansko pa je plošča zasnovana za tiste, ki jim pri Asusu pravijo zagrizeni igralci, torej za skupino ljudi, ki večino časa zapravijo za merjenje zmogljivosti svojih mlinčkov in navijanje. Takšni uporabniki se bodo enako razveselili vseh tistih gumbov na plošči, kot smo se mi. Blitz ima celo vgrajene konektorje in cevi za vodno hlajenje, ki se obnašajo tudi kot pasivni hladilni bloki. Priročno, kajne?

Plošča se tudi sanjsko navija – na prav tej plošči smo Intelov 3GHz QX6850 spravili kar na 3,6GHz za tokratni supertest. Plošča tudi presega Intelove specifikacije za nabor P35, saj se ponaša s 1.333MHz sistemskim vodilom za najnovejše izvedbe procesorjev Core 2. To pa še ni vse – ko smo procesorsko vodilo spravili na 400MHz, je sistemsko vodilo delovalo pri 1.600MHz. Ko smo znižali množilnik, smo frekvence spravili na 460MHz/1.840MHz – in to z zračnim hlajenjem. Samodejno upravljanje z nastavitvami napetosti, ki ga zmore ta plošča, je impresivno – sploh se nam ni bilo treba ubadati z napetostjo, da smo zadeli 3,6GHz. Vseeno pa so podmeniji v BIOS-u prav impresivni. Če ste zasvojeni z zmogljivostmi, pa vam raje priporočamo ploščo Blitz Extreme, ki podpira DDR3, saj Formula podpira zgolj bolj "zemeljski" DDR2.

In težave? No, tisti pasivno hlajeni nabor se pošteno segreje, če mu ne privoščite vode, tako da boste imeli pečico v ohišju, če ne boste namestili kupa ventilatorjev. Zvočna kartica prav tako ni ravno krasna – namestiti boste morali dodatno ploščico, če boste želeli sploh kaj slišati, saj se na mestu, kjer bi običajno našli izhode na osnovni plošči, bohoti eden od hladilnih blokov. Ploščica je popolno zapravljanje prostora za popolnoma običajen zvočni čip. Če se odločite za pošteno samostojno zvočno kartico, pa vsaj lahko ploščico odstranite. Pomanjkanje podpore za SLI, čeprav je za to kriv Intel, pa je precejšnja brca za tole ploščo – CrossFire je sicer podprt, a resni igralci v tem trenutku ne stojijo v vrstah pred trgovinami, da bi lahko kupili ATI-jeve kartice.

Vseeno pa je slednje le dlakocepljenje pri dejansko spektakularni plošči za navijalce. Cena je sicer precej zasoljena in plošča je dejansko preveč za vse, ki so zadovoljni s privzetimi frekvencami procesorjev, a če bi radi iz svojega Core 2 iztisnili še zadnjo kapljo znoja, vam bo to s tole ploščo vsekakor uspelo. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Olimpijske navijalske možnosti
- Kup priročnih dodatkov
- CrossFire: bah
- Malce ponesrečeno oblikovanje

Boljšo prijateljico za Core 2 boste težko našli; če bi podpirala še SLI, bi jo ljubili...

87

OK. 1.200€/DLANČNIK

SAMSUNG Q1 ULTRA

UMPC je dobil nadgradnjo

OSNOVNI PODATKI
Cena Ok. 1.200€
Specifikacije Intel A110 800MHz, Intel GMA 950, 60GB trdi disk (1,8-palčni), mrežna kartica, Wi-Fi, Bluetooth 2.0, 7-palčni zaslon WSVGA (1.024x600), čitalnik kartic 2-v-1, zvočniki, mikrofon, Windows Vista Home
Na spletu www.samsung.com

Naloga oživljanja generacije UMPC (ultra-mobilni PC) je nehote padla na Samsungov Q1 Ultra. Po paleti UMPC-jev z Visto, ki so jih predstavili vodilni proizvajalci, kot so Sony, Asus in Nokia, svet čaka na tisto eno napravo, ki bo pošteno ogrozila klasične notesnike in ponujala ultra-prenosno moč za primerno ceno. Q1 je prišel blizu temu idealu, a mu ni uspelo rešiti nekaj resnih težav te majcene oblikovne zasnove.

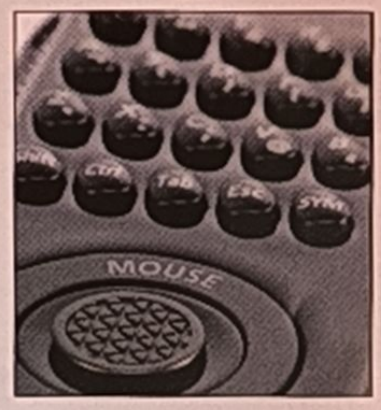
Lani Samsungov prvi Q1 ni bil najbolje sprejet, a se podjetje ni kar vdalo, tako da so v letu dni rešili nekaj večjih težav, a so žal pri tem ustvarili nove. Težko si predstavljamo, kako bo UMPC postal tako enostaven za uporabo kot večji notesniki, a je Q1 vsaj korak naprej od drsnih oblik, ki so doslej definirale UMPC, kar je dobrodošla sprememba.

Sprva se zdi deljena tipkovnica na Q1 Ultra, pri kateri so tipke QWERTY razdeljene na levo in desno stran 7-palčnega zaslona, malce preveč nerodna in naprava spominja bolj na konzolo kot na resno delovno postajo. Po kratki uporabi pa smo ugotovili, da je Q1 mogoče udobno držati dalj časa, večsmerni gumb in druge tipke pa so prav tako udobni za uporabo. Škoda le, da je Q1 debel kot klasičen notesnik. Če bi bil tanjši, bi bil še bolj udoben za uporabo.

Na Q1 Ultra pa z razlogom dominira zaslon, pri ločljivosti 1.024x600 pa Vista prav zasije. Zaslon je oster in jasen, sliko pa je mogoče tudi preklopiti v portretni način, da je brskanje po spletu še bolj udobno, pa tudi predvajanje videa še zdaleč ni slabo. Manj nas je navdušilo pero, ki je včasih neodzivno, malce nenatančno in res ne najboljši način za vnos ukazov v programih. V primerjavi s Sonyjevim UX1 ima Q1 drugorazreden na dotik občutljiv zaslon. Za zahtevano ceno pričakujemo veliko več.

Na splošno je Q1 dobro izdelan. Z 0,7kg je precej lahek, a bi lahko bil še lažji, glede na dimenzije. Dejanske težave pa so v strojni opremi, še posebej v sopihajočem 800MHz procesorju Intel A110. Če bi bil operacijski sistem XP, bi bil Q1 še kako uporaben za delo, požrešna Vista na disku s 4.200 obratih pa ga požre pri živem telesu, celo pri priporočenem gigabajtu pomnilnika. Avtonomija baterije je precej spodobna (tri ure in pol), dodatna baterija pa ne štrli pretirano iz ohišja, omogoča pa do šest ur dela.

Če bo UMPC želel kdaj v prihodnosti prehiteti notesnike oziroma preživeti, bo potreboval pošten poskok v zmogljivostih, sploh če bo privzeti operacijski sistem Vista. Q1 Ultra je sicer precej naprednejši od Q1, a ga pri zahtevani ceni hitri 12-palčni notesniki popolnoma porazijo. ¤ PCF



PCFormat Ocena

- Odlično oblikovanje
- Udoben za delo
- Uborne zmogljivosti
- Živce parajoče pero

Zanimiv kot okno v prihodnost prenosnega računalnika, a vam priporočamo, da počakate na tretjo generacijo.

75

WWW.NOTESNIKI.SI

SONY VAIO FE48E
15,4 TFT 1280*800, Core 2 Duo 1,66
1024 DDR-II, 120 GB HDD
Nvidia GF 7400 256 MB, DVD-RW
WLAN, MS VISTA HOME, KAMERA
MAGNEZIJEVO OHISJE
1169 EUR

SONY VAIO N31M/W
15,4 TFT 1280*800, Core 2 Duo 1,73
1024 DDR-II, 120 GB HDD
Intel IGM shared VGA, DVD-RW
WLAN, MS VISTA HOME
BELO DESIGN OHISJE
1090 EUR

SONY VAIO AR41E
17,1 TFT X-black 1400*900,
Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz
2048 DDR-II, 120 GB HDD
Nvidia GF 8400 DirectX 10, DVD/RW
WLAN, MS VISTA HOME, KAMERA
1559 EUR

2 LETI GARANCIJE SONY VAIO

VEČ KOT 30 RAZLIČNIH NOTESNIKOV SONY VAIO

HP 510 Celeron M
15,4 TFT 1280*800
512 DDR-II, 60 GB HDD
Intel Celeron M 1.4 Ghz
Intel IGM shared VGAB, DVD-RW
WLAN, MS XP HOME, PCMCIA
490 EUR

HP Pavilion DV6000
15,4 TFT 1280*800 Bright View
AMD Athlon X2 Dual Core 2*1,6 Ghz
1024 DDR-II, 120 GB HDD
Nvidia GF 7200 256 MB, DVD-RW
WLAN, MS XP HOME, KAMERA
725 EUR

HP Pavilion DV9000
17,1 TFT 1400*900 Bright View,
AMD Athlon X2 Dual Core 2*1,6 Ghz
1024 DDR-II, 120 GB HDD
Nvidia GF 7600 256 MB, DVD/RW
WLAN, MS Windows XP, KAMERA
980 EUR

Vse cene SONY EUR in vključujejo DDV. Ponudba velja do razprodaje zalog.

EKSKLUZIVNI NOTESNIKI HP/COMPAQ PAVILION
Geri Computer, Jadranska cesta 27, 2000 MARIBOR, Tel.: 02/32-00-022

91,91€/KOMPLET TIPKOVNICE IN MIŠKE

Cordless Desktop Wave

Valovi na tipkovnici? Pa saj se hecate!

Cena 91,91€ **Proizvajalec** Logitech
Na spletu www.logitech.com, www.izishop.net

Če smo čisto iskreni, obstaja le malo kompletov tipkovnic in mišk, saj je ponavadi tako, da smo z eno komponento prav zadovoljni, druga pa nam nikakor ne sede. Pri tem Logitechovem kompletu smo bili enako skeptični, a smo kaj hitro ugotovili, da dvom včasih ni dobra stvar.

Pa začnimo pri malce manj atraktivnem delu kompleta, pri miški. Ta je laserska, konkretneje model LX8. Gre za precej robustnega glodavca, ki odlično sede v roko tudi tistim z medvedjimi šapami. Gumbi na miški, vključno s stranskima, so dobro odzivni in prijetni za uporabo. To bi bilo nekako vse. Če ne spadate med tiste s fetišem na milijon gumbov na brezžični ročni zadevici, boste z njo več kot zadovoljni.

Tipkovnica pa je zgodba zase, saj je - valovita. Preden zavihate nos nad takšno idejo, naj vam povemo, da je uporaba tipkovnice dobesedno sanjska. Roke fantastično počivajo na njej, tipke so odzivne ter ravno prav mehke in čisto tihe. Na spodnji strani tipkovnice sta dva para različno dolgih nožic, tako da ima tipkovnica s tem tri nastavitve višine. Dodatnih tipk je že skoraj preveč, z novo Logitechovo programsko opremo pa so tudi fantastično programirljive.

Tipkovnica sama je nekoliko podobna tipkovnici v Microsoftovem kompletu Laser Desktop 4000, le da je manj dvignjena v sredini in da počivalo za zapestja ni tako prilagodljivo. Ravno zaradi manj radikalnega oblikovanja nam je tipkovnica tudi znatno bolj všeč. Na Microsoftove ergonomske izdelke smo se vsakič znova težko navajali, pa naj je proizvajalec še tako zavzeto trdil, da je delo z njimi oh in sploh. Logitechova tipkovnica je za naš okus ravno prav dvignjena v srednjem delu, da nam roke niso odpadale pri delu, istočasno pa je tudi bolj prijetna za uporabo v igrah (sploh v primerjavi z grozljivo idejo o deljenih tipkovnicah). Čeprav so za strelske obračune ožičene izvedbe še vedno naša prva izbira, še posebej tiste s kratkim hodom tipk, nas je tale kos plastike navdušil do konca. Edino, kar nas pri tem kompletu žuli, je cena. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Vsebina paketa Tipkovnica Wave Cordless, miška LX8 **Povezava** Bluetooth **Programska oprema** SetPoint 4 **Operacijski sistemi** Windows XP, Windows Vista, MacOS X

- Fantastično oblikovanje
- Komplet brez šibkega člena
- Uporaba baterij AA
- Cena je malce pretirana

Miška je sicer bolj povprečne sorte, a je tipkovnica zato fenomenalna, tako da ji bomo celo odpustili brezžičnost.

89

PRENOSNA PISARNA/NOTESNIK

Vaio VGN-FE48E

Cena 1.169€ Proizvajalec Sony
Na spletu www.sonystyle.com, www.notesniki.si

Sonyjevi notesniki Vaio so že naši stari znanci, pa še precej radi jih imamo, sploh zdaj, ko jih je mogoče dobiti za zelo razumno ceno. Tale notesnik serije FE spada med precej spodobne sisteme, ki so zamejava za povprečno zmogljive namizne računalnike. Poganja ga Intelov Core 2 Duo T5500, ki tiktaka pri 1,66GHz, vrajenega ima gigabajt pomnilnika DDR2, trdi disk ima spodobno kapaciteto 120GB, za grafiko pa skrbi samostojni nVidiin čip GeForce Go 7400 z 256MB grafičnega pomnilnika.

Zmogljivostno tale notesnik (sploh glede na to, da pri njem o Santa Rosi ni ne duha ne sluha) spada med srednje zmogljive modele, ki bodo brez težav služili tudi za predvajanje filmov in igranje kakšne manj zahtevne igre. Po ergonomski plati se dobro obnese - tipkovnica je prijetna za uporabo z ogromnimi gumbi, sledna ploščica je dobro odzivna z zelo robustnimi pripadajočimi gumbi, ki ne reagirajo, kakor hitro prst premaknete v bližino, temveč je treba nanje dejansko pritisniti, istočasno pa so dovolj mehki, da si pri tem ni treba polomiti prstov. Zaslon je 15.4-palčni Sonyjev X-Black, kar pomeni da je več kot le spodoben, saj je fantastično svetel in kontrasten. Za dodatno robustnost poskrbi še pokrov iz magnezijeve zlitine, kar lepo zaokroži celotno ponudbo.

Če potegnemo črto, ugotovimo, da gre v bistvu za notesnik, ki sam po sebi ni prav nič posebnega, je pa zato tanek in lahek, pa še cena modela, ki smo ga testirali, je več kot ugodna. Če iščete notesnik za delo in občasno zabavo, vam priporočamo, da resno razmislite o njem. ¤ PCF

PCFormat Ocena **80**

DODATKI/MIŠKA

Logitech Air MX

Cena 138,28€ Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com, www.izishop.net

"Mater, je lepa," nam je ušlo, ko smo odprli škatlo, v kateri se je skrivala tale miška. Prav zares je na pogled bolj seksi od večine kosov strojne opreme. Svetleča črna barva, rdeče osvetljeni napisi na gumbih, nobene žice, ki bi ovirala mahanje po zraku...

Mahanje po zraku? Ja, tisti Air v imenu miške ni kar tako, saj ima ta digitalni glodavec poleg natančnega laserja za zaznavanje običajnega drsenja po podlagi vgrajene tudi senzorje, ki zaznavajo prostorsko gibanje. Kakor hitro miško dvignete s podlage, se spremeni v izjemno napreden daljinski krmilnik vašega medijskega centra. Z malo vaje boste natančno premikali kazalec po zaslonu, z določenimi gibi (v zraku narišete krog, sunete levo ali desno ali kaj podobnega) pa lahko tudi spreminjate jakost predvajanja glasbe, skočite na naslednjo skladbo in podobno. Air MX si z lahkoto predstavljamo tudi kot idealno orodje v rokah predavatelja.

Od minusov najbolj boli visoka cena, ki miško takoj črta z nakupovalnega seznama vseh domačih uporabnikov, ki ne bi znali izkoristiti njenih naprednih lastnosti. Malo nadležna je tudi odsotnost koleščka, ki je nadomeščen z na dotik občutljivo površino, ki smo jo mi med uporabo včasih nenamerno pobožali. Paziti morate tudi, da miške med klasično rabo ne dvigujete, saj si takrat vzame nekaj časa za nepotreben preklop v "leteči" način, kar zna biti nadležno. Boljša rešitev bi bil verjetno gumb za izbiro načina delovanja.

Vseeno pa opis tako unikatnega izdelka moramo končati pozitivno. En glasen "bravo" Logitechu za oblikovanje, idejo in pogum to idejo tudi izpeljati. ¤ PCF

PCFormat Ocena **86**

ZABAVA/PREDVAJALNIK

Canyon CNR-MPV4

Cena 99,99€ Proizvajalec Canyon
Na spletu www.canyon-tech.com, www.asbis.si

Canyonovi predvajalniki nas doslej niso ravno na smrt navduševali. Saj so bili čisto v redu, a so imeli le malo lastnosti, na račun katerih bi popadali s stolov in stali v vrsti v trgovini, da bi jih lahko kupili. Tale predvajalnik pa izstopa iz množice, saj se je kar pošeno približal omenjenemu idealu.

Kot prvo - lep je kot sam hudič. Sicer oblikovno precej kopira iPod, a vseeno. Je tanek, lahek in predvsem lep. Pološčeno črno ohišje se lepo svetlika (dokler na njem seveda ne pustite prstnih odtisov, a takšna je pač cena lepote), krmilni gumbi pa so skriti pod njega, tako da je na predvajalniku samo na dotik občutljiva površina. To je sicer na pogled krasno, a ne ravno čisto uporabno, saj se boste morali precej pogosto posluževati zaklepanja gumbov - ti so namreč preveč občutljivi, zato navigacija ni ravno najbolj zabavna. Meniji so logični, pregledni in prijazno pisani, a je skakanje po njih malce oteženo zaradi že omenjenih gubov.

2,4-palčni zaslon je svetel in kontrasten, tako da gledanje videa (in to v formatu AVI in WMV) ni nadležno, prav tako pa predvajalnik ne zahteva dodatne programske opreme, da nanj spravite datoteke. V bistvu je edina lastnost, ki nam res ni všeč, dejstvo, da ima samo 2GB kapacitete. Sicer je daleč od tega, da bi bil drag, sploh za prenosni predvajalnik videa, a je ravno video problem, ko ni na voljo dovolj prostora na mediju. ¤ PCF

PCFormat Ocena **80**

PRENOSNA PISARNA/NOTESNIK

Toshiba Satellite A200-1AX

Cena 1.296€ Proizvajalec Toshiba
Na spletu www.toshiba-europe.com, www.asbis.si

Ah, Santa Rosa... Platforma, ki je zakrivila huronski padec cen notesnikov, ne da bi bila draga kot žafran. Tale Satellite namreč stane manj kot 1.300€. Malo denarja, malo muzike, sprašujete? Naka!

Pa začnimo na začetku: notesnik poganja Intelov Core 2 T7100, ki tiktaka pri 1,8GHz, pri tem mu pomagata dva (ja, dva) gigabajta pomnilnika DDR3, za grafiko skrbi ATI-jev čip Radeon HD 2600 z 256MB lastnega pomnilnika, disk ima kapaciteto 200GB, v notesnik je vgrajena spletna kamera, za konec pa ima še čitalnik kartic 5-v-1-.

Z ergonomskega stališča gre za popolnoma klasičen Satellite, kar pomeni, da je robustno sestavljen in prijeten za uporabo, zaslon pa je 15,4-palčni Toshibin "zloglasni" TrueBrite. V tem trenutku se smrtno resno sprašujemo, če ima Toshiba namen zradirati vse druge proizvajalec notesnikov z lica Zemlje. Saj zmogljivosti niso nič nenavadnega, a je cena zato še kako šokantna. Sicer je res, da kakšnih resno zahtevnih iger notesnik ne bo poganjal, a, hej, za ta denar dobite nesramno dober multimedijski stroj s podporo za DX10. Skupaj z Visto Home Premium. Če iščete pošten notesnik za pošteno ceno, bi več poštenja težko našli kje drugje. ¤ PCF

PCFormat Ocena **90**

PERIFERIJA/MONITOR

Hanns.g HW223DP

Cena 299€ Proizvajalec Hanns.g
Na spletu www.hannsg.com, www.asbis.si

Priznamo, da za podjetje Hanns.g doslej še nismo slišali. Ali pa smo, pa se nismo zavzeli. Kakorkoli že, izdelkov tega podjetja še nismo imeli priložnosti preizkusiti. In glede na to, da je trg velikih monitorjev LCD že pošteno zasut, zato mora žal vsak nov monitor izvesti kak zabaven cirkuški trik, da nas prepriča.

Temu 22-palčnemu širokemu monitorju je to delno celo uspelo. Pa si oglejmo malce specifikacije: 22 palcev smo že omenili, široki zaslon tudi, ločljivost 1.680x1.050 je za tak monitor samoumevna, 5ms odzivnosti tudi. Slika je čisto zadovoljiva, le v temačnih scenah filmov in iger občasno malce zataji pri prikazovanju podrobnosti. 300cd/m2 je spodobna svetilnost, a bi pričakovali malenkost višjo, 800:1 pa je kontrastno razmerje, zaradi katerega sicer ne bi pisali mami domov, a je dovolj (sicer pa je ravno to razmerje krivo za občasno premalo pordobnosti v temnih scenah).

Na monitorju se bohoti nalepka, da je ta pripravljen na visoko-ločljivostni video 1080p, a bi se za resno HD zabavo moral ponašati še z vhodom HDMI, ki ga žal ni. Je pa zato v monitor vgrajeno vozlišče USB s štirimi vrati, kar tudi ni slabo. Zaslonski meniji so spodobni, čeprav bi lahko bili malce bolj pregledni.

Najbolje bo, da povlečemo črto in povemo, kaj si mislimo: če bi bil monitor dražji, bi vam svetovali, da dobro razmislite o laternativah. Če se vam zdi cena zelo visok faktor pri nakupu in če niste ravno popolnoma mrtvi na igre, pa je definitivno vreden ogleda. ¤ PCF

PCFormat Ocena **79**

GLASBA/PREDVAJALNIK MP3

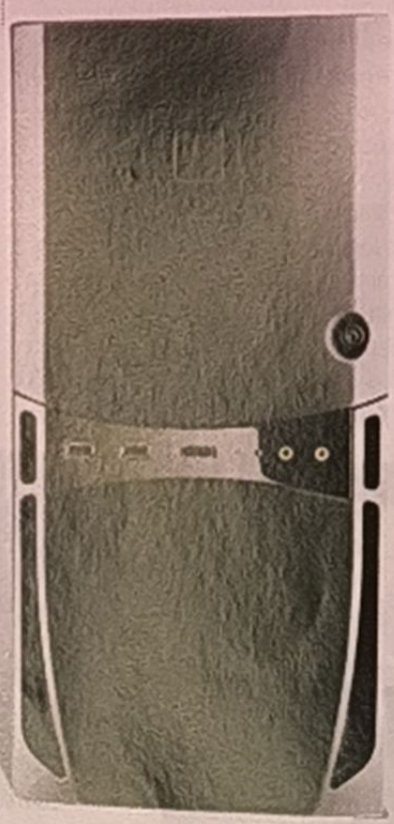
Creative Zen Stone 1GB

Cena 40€
Proizvajalec Creative
Na spletu www.creative.com

Za Creative je tekma z Applom najverjetneje podobna igranju tenisa s klonom Rogerja Federerja. S tem predvajalnikom pa je Creative udaril pošten forehand v Applovo polovico igrišča. Naj bo dovolj, da povemo, da je Stone odličen poceni predvajalnik MP3 in več kot dostojen tekmec za iPod Shuffle.

Ime mu je Stone in bi naj bil videti kot kamen - tak lep, potočni, pološčen. Naš črni model je bil dovolj simpatičen, a so rdeči in zeleni znatno bolj kul. Sicer se pa za 40€ ne bomo obremenjevali z barvo. Glede na to, da ima 1GB kapacitete, je tudi boljša vrednost za denar kot Shuffle. Tudi kvaliteta izdelave je boljša. Standardni konektor USB Mini je na primer veliko robustnejši kot Applov ponesrečen poskus. Povezava z računalnikom je smešno enostavna, kvaliteta zvoka pa je dobra. Sicer mu pri visokih tonih malce zmanjka moči, a bodo zato basi z dostojnimi slušalkami odlični. ¤ PCF

PCFormat Ocena **85**



STANOVANJA/OHIŠJE

Sonata III

Cena 140€ Proizvajalec Antec
Na spletu www.antec.com

Če razmišljate o sestavljanju novega računalnika, bo Sonata III dobra investicija. Vanj je namreč že vgrajen 500W napajalnik, ki ima celo tista dva nujna konektorja PCI-E s šestimi nožicami, ki ju boste krvavo potrebovali, če boste želeli v sistem vgraditi par mega grafičnih kartic v SLI ali CrossFire.

Napajalnik je tudi certificiran s strani neodvisnih ocenjevalcev (www.80plus.org), tako da imate zagotovilo, da bo pri obremenitvah med 20% in 100% delovanj z vsaj 80% učinkovitostjo. To torej pomeni, da je vgrajeni napajalnik znatno boljši od tistih grozljivih škatel, ki so običajno vgrajene v ohišja. Sicer pa govorimo o Antecu, podjetju, ki slovi po kvalitetnih napajalnikih.

Samo ohišje je dobro opremljeno s kletkami za pogone, v katere se slednji vgradijo brez vijakov, pa tudi primerno izolirano je, tako da se drži obljub o tihih sistemih. Na zadnji stranici je celo 120mm ventilator s tremi nastavitvami hitrosti, enega pa lahko še dodatno namestite na sprednjo stranico, poleg kletk za diske. Žal pa je nameščanje sprednjega ventilatorja bolj nerodno kot upokojenec v supermarketu, ker so kletke nameščene preblizu sprednji stranici.

Če odmislimo te manjše težavice, gre za privlačno, dobro oblikovano ohišje, za ta denar pa dobite še precej dober napajalnik. Vsekakor je vredno ogleda, a le če spadate med tiste uporabnike, ki niso najbolj navdušeni nad brskanjem po notranjosti ohišja. Na primer za takšne, kot smo mi. ¤ PCF

PCFormat Ocena **78**

PERIFERIJA/ SLUŠALKE

Shure SE530

Cena 395€ Proizvajalec Shure
Na spletu www.shure.com

Skoraj nismo mogli verjeti, da si v ušesa tlačimo slušalke, vredne slabih 400 evrov. V bistvu smo jih na spletu našli še za znatno višjo ceno, tako da je bil naš testni model očitno posledica srečne roke. Preden smo karkoli naredili, smo se pa seveda spraševali, kako dober je sploh lahko par slušalk? Tudi če se na njih bohoti logotip enega največjih imen glasbene industrije.

V bistvu so zelo, *zelo* dobre. Te slušalke so brez sence dvoma najboljši kos avdio tehnologije, kar jih je kdaj božalo naše bobniče. To bi seveda tudi pričakovali. Vsaka slušalka ima namreč vgrajene tri mikro-zvočnike - ločen visokotonec in par miniaturnih nizkotoncev, ki zvok zabijejo naravnost v možgane. Kvaliteta zvoka je preprosto osupljiva, zvok pa se ne popači niti pri najvišji jakosti, ki jo je premogel naš predvajalnik MP3. Tako se ne moremo pritoževati niti zaradi božjastno visoke cene - če želite najboljše, boste plačali največ. In če te slušalke niso najboljše, pa so popolnosti prekleto blizu. ¤ PCF

PCFormat Ocena **91**

ultra hladno!
ultra vzdržljivo!

Osnovne plošče GIGABYTE Ultra Durable 2

Proc. cona
Povprečna temp.
33°C
Nižja *

GIGABYTE P35-DQ6 proti običajnim osnovnim ploščam s trdnimi aluminijevimi kondenzatorji

Samo tehnologija GIGABYTE Ultra Durable 2 lahko zagotovi dramatično nižje temperature, in daljšo življenjsko dobo.

Nova tehnologija podjetja

GIGABYTE

- **Nižji RDS(on)** MOSFET
- **Feritno jedro** Dušilka
- **Nižji ESR** Suhi aluminijev kondenzator

Supports intel Core 2 Quad inside
Supports intel Core 2 Duo inside
intel X38 EXPRESS CHIPSET
intel P35 EXPRESS CHIPSET

Daljša življenjska doba osnovnih plošč z aluminijevimi suhimi kondenzatorji

- 2007 Nova zasnova GIGABYTE **Ultra Durable 2** z aluminijevimi suhimi kondenzatorji z nižjim ESR — **Najdaljša**
- 2006 Zasnova GIGABYTE **Ultra Durable** Aluminijevi suhi kondenzatorji z nizkim ESR — **Dobra**
- 2006 Trenutni tekmec Aluminijevi suhi kondenzatorji — **Solidna**

Optimizirane zmogljivosti za nove 45nm procesorje Intel(r)

6-QUAD DDR3 1600 DDR2 1066 DDR2 1066

X38T-□Q6 / X38-□Q6 / P35T-□Q6 / P35-□Q6

45nm Processors Optimized
FSB1333 Support

S-series DDR2 1066

P35-□S4 / P35-□S3P / P35-□S3R

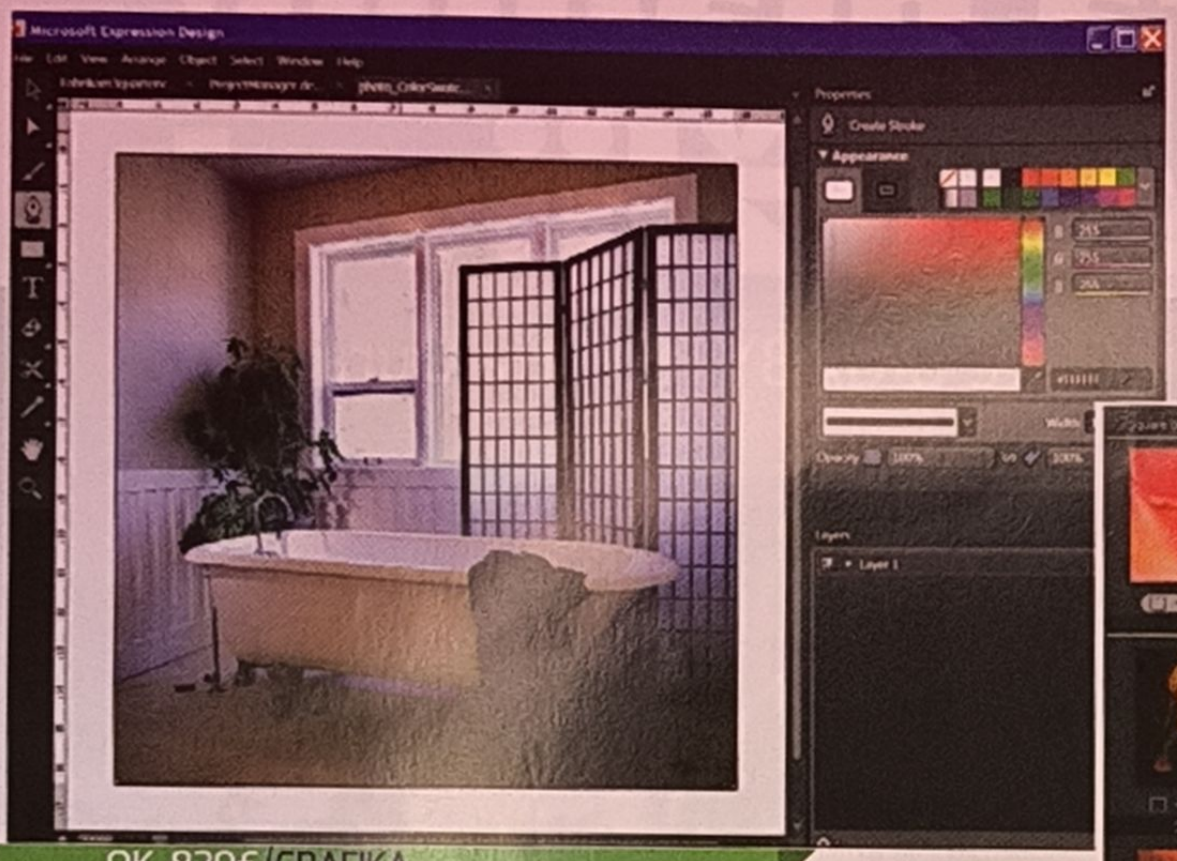
45nm Processors Optimized
FSB1333 Support

*v kontroliranih pogojih

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™



Levo Odsotnost podpore formatu CMYk daje vedeti, da je *Design* namenjen oblikovanju za splet.

Spodaj *Expression Media* ne more skrivati podobnosti z *Adobe Bridge*.

OK. 820€/GRAFIKA

MS EXPRESSION STUDIO

Microsoft izziva Adobe z vsemi razpoložljivimi orožji in nas celo prijetno preseneti

OSNOVNI PODATKI
Cena Ok. 820€
Zahteve Windows XP SP2 ali novejši, 600MHz ali hitrejši procesor, 512MB RAM, 1,5GB prostora na disku, monitor z ločljivostjo vsaj 1.024x768
Na spletu www.microsoft.com

Dolgo se je šušljalo, da Microsoft steguje prste proti dobičkonosnemu trgu oblikovanja in grafičnih vsebin. Zdaj pa je, po *Expression Web*, na trgu pristal še *Expression Studio*, s katerim Microsoft ne ravno prikrito cilja na Adobejevo krono na tem delu trga programske opreme, čeprav je nabor orodij v omenjenem Microsoftovem paketu kilometre stran od CS3.

Ko smo se pred časom igračkali z *Expression Web*, smo odkrili, da gre za zmogljiv in profesionalen urejevalnik HTML. Je že res, da si ogromno sposoja od popukarnega *Dreamweaverja*, od katerega pa se istočasno precej razlikuje, in sicer na račun podpore za ASP in .NET. To pa je tudi glavna razlika med obema podjetjema.

Orodju za splet je Microsoft torej pridružil tudi orodje, s katerim boste obdelali vsebine, ki bi jih radi spravili na splet, in *Expression Design* je program, v katerem lahko to naredite. *Design* veliko dolguje svojemu znanemu tekmecu *Illustratorju*, spet s ključno razliko: ni podpore za CMYK. To seveda pomeni, da je program ustvarjen s spletom v mislih. Prav tako ni nobene podpore za datoteke SVG ali *Illustratorjeve* datoteke, vseeno pa *Design* ponuja dovolj možnosti za obdelavo bitnih in vektorskih slik (vključno s podporo za plasti, za urejanje brez negativnih učinkov), da lahko mirno rečemo, da gre za zelo spodoben izdelek.

Kdo je Flash?

Blend je aplikacija, ki je dvignila največ prahu. Žal pa ni morilec *Flasha*, kot se je šušljalo, da bo, pa tudi ne želi biti. *Blend* je okolje za ustvarjanje, tako kot *Flash*, zasnovano na časovnih premicah in opravilih, odvisnih od dogodkov, je pa zgrajen okoli kodiranja v Visual Basicu in C#. Je izjemno intuitiven in enostaven za uporabo. 3D podpira bolje kot *Flash*, res pa je, da z njim ustvarjene samostojne aplikacije niso tako kvalitetne in prefinjene kot tiste, ustvarjene z *Apollom* in *Flashem*. Je pa res, da se *Blend* pričakovano krasno zlije z *Expression Web*.

Studio pa zaključi *Expression Media*, Microsoftov poskus kopiranja Adobejevega *Bridgea*. Če osmislimo umetno inteligenco, je tudi skoraj identičen *Bridgeu*, saj vključuje podporo za RAW, video in zvok, istočasno pa omogoča še predogledе v vseh nativnih formatih.

Dodajanje meta-podatkov je enostavno, saj se ti shranijo v samo datoteko, je pa datoteke potrebno uvoziti v osrednji katalog, kar je precejšnja omejitev za vse, ki delajo prek omrežja.

Seveda pri vsem tem ne smemo pozabiti, da *Expression Studio* ni tekmec *Creative Suite 3*, kot smo naivno upali. Microsoft je ustvaril spodobno ustvarjalno okolje za razvijalce, za vse, ki so doma v okoljih ASP, .NET, Ruby ali Python, in za vse, ki si želite enostavnega skakanja med urejevalnikom bitnih slik in HTML-ja. V praksi je *Expression Studio* torej oblikovalski paket za razvijalce. Je tudi pameten korak za Microsoft – samo oblikovanje so pustili Adobeju, istočasno pa s tem paketom skrbijo za razvoj znotraj lastne palete izdelkov. Res pa je tudi, da *Expression Studio* zaenkrat deluje napol končano in brez posebnega cilja, zato vam ne moremo podati nobenega res tehtnega razloga za nakup. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Dober dodatek za *Expression Web*
- Ni slab kot razvojno orodje
- Ni podpore za CMYK
- Nima še prave uporabne vrednosti

Kot kazalnik poti, po kateri se namerava podati Microsoft, je dober, a še ni tisto pravo.

72

SPYWARE? KAJ JE ŽE TO?
www.NORMAN.si

OK. 60€/FOTOGRAFIJA

SERIF PANORAMA PLUS 3

Ustvarite popolne panorame

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 60€
Zahteve
Windows XP ali novejši, 256MB RAM
Na spletu
www.serif.com/panoramaplus

Do zdaj smo videli že kar nekaj obupnih programov za spajanje slik, katerih rezultati bi osrečili samo Picassa. Celo v *Photoshopu* smo se včasih mučili po cele ure, da bi ročno spojili slike v panoramo, pa nam je le redko uspelo.

Programi za spajanje slik v panorame so bili doslej večinoma omejeni na vodoravno spajanje dveh ali treh natančno posnetih fotografij, Serif pa je s tretjo izvedbo programa *PanoramaPlus* predstavil tudi navpično zaznavanje, tako da lahko ustvarite ogromne slike, ki so videti, kot bi bile posnete skozi ribje oko, pa tudi število fotografij, ki jih lahko spojite, ni omejeno. Mi smo vzeli približno 30 naključnih posnetkov ene same scene z različnih kotov. Rezultat, ki smo ga dobili v nekaj manj kot minuti, je bila popolna panorama iz popačenih slik.

Pomanjkljivost programa pa je v tem, da ne ponuja nobenega ročnega načina. Slike izberete, kliknete na Stitch, in to je vse. Čeprav je neprimerno bolj natančen kot večina podobnih aplikacij, še vedno dela napake, ki jih brez ročnega načina ni mogoče popraviti. Edini nadzor, ki ga imate, je ta, da lahko končno sliko poravnate in obrežete.

Privzeto se slike izvažajo pri desetini velikosti celotne panorame. Če želite renderirati pri polni velikosti, boste potrebovali zajetno količino pomnilnika – gigabajt ni bil dovolj za izvoz naše slike, sestavljene iz 30 kosov. Če imate računalnik, ki je narejen iz čiste energije, pa boste ugotovili, da več fotografij da boljše rezultate. Če celo pomnilniško kartico zapolnite s slikami ene same scene, lahko enostavno ustvarite več deset milijonov pik veliko sliko, ki jo lahko nenormalno povečate. Panorame je mogoče izvoziti tudi kot QuickTimeove filmčke VR. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Neverjetno natančno spajanje
- Neomejena količina slik
- Ni ročnega načina
- Sistemsko požrešen

Program je mana z nebes za vse ljubitelje panoram. Če se prištevate med njih, vsaj preizkusite tole.

85

ESET NOD32 antivirus system

"Najboljša protivirusna rešitev za Visto"
-John Hawes, Virus Bulletin, februar 2007

"Najboljši antivirus leta 2006"
-AV Comparatives

Bliskovitost.
Natančnost.
Nepopustljivost.

Lahko lastnosti svojih programov za računalniško varnost tako opišete z enako gotovostjo?

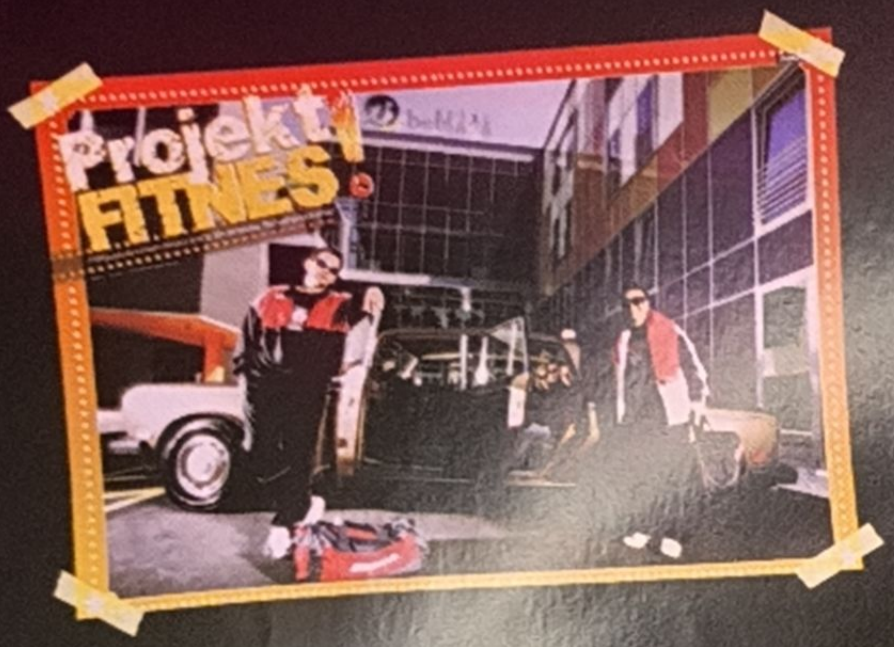
Samo namestite in pozabite na težave z virusi, spywareom, adwareom, rootkiti in ostalimi škodljivimi programi. To je lepota in moč ThreatSense tehnologije NOD32. In ob tem ima še tako optimiziran pogon, da vam ne bo upočasnjeval računalnika.

Prenesite si **brezplačne** preizkusne različice programov za računalniško varnost in se o njihovi učinkovitosti prepričajte sami.

www.outpost.si www.cloudmark.si www.spysweeper.si www.nod32.si

SI SPLET d.o.o., Dolenjska cesta 76, 1000 Ljubljana,
telefon: 01 428 94 05, nod32@sisplet.com, www.sisplet.com

V PRODAJI! ŽE V PRODAJI! ŽE V PRODAJI! ŽE V PRODAJI! ŽE



Dekleta ★ Moda ★
Intervjuji ★ Kviz ★
Zanimivosti ★ Nagrade ★

DARILO ZA VSE BRALCE - TEDEN FITNESA V VREDNOSTI 49€

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
9/2007 3,50 €, 35 KN

FHM

Projekt FITNES!

Od debeluha do manekena v enem mesecu?
Rezultati: dvomljivi!

SLOVENSKI ASEKSUALCI!

Ljudje, ki bi lahko seksali, pa nočejo. Obratno kot ti, torej ...

KAMASUTRA

BRATA KRAY!

Kar je bil Capone v ZDA, sta bila v Angliji dvojčka Ronnie in Reggie

Izpod peresa porno zvezde Yasmine

Njene najbolj vroče slike do sedaj ...

Sabina Remar

...ame Over? Niti slučajno ...

Obogati...
račun star...
lepotica z...
...shia labeouf
kviz, ...era pa...
in ekskluzivno
fotografije nove...
porscheja 911 turbo
cabriolet...

Brezplačni kupon v vrednosti

★ Slovenski A Seksualci
★ Dvojčka Kray
★ Bogati na račun staršev

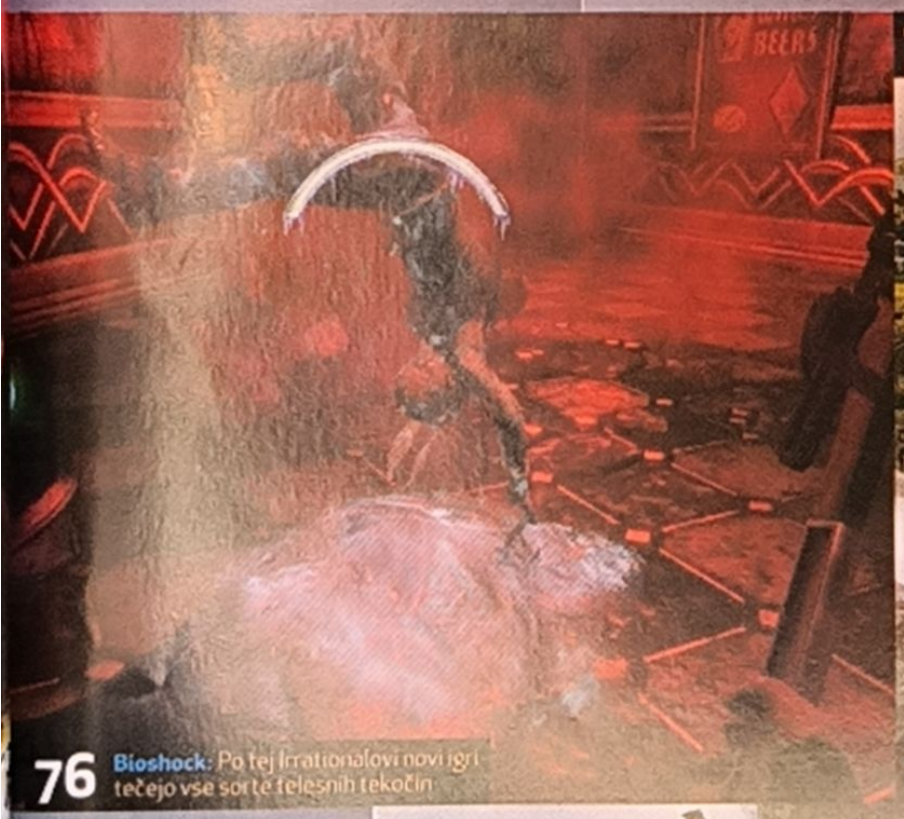
KSI! ZABAVEN! UPORABEN! SEKSI! ZAB

PCF67/september 2007

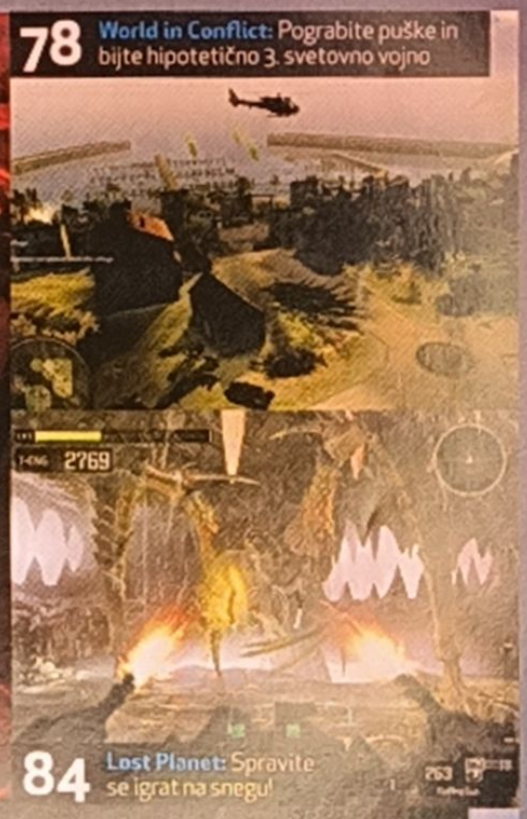
Igre

Ker so igre naša strast

Naša igričarska prisega
V vseh drugih revijah boste brali o "obljubah bralcem" in drugih neumnostih. Mi bomo raje iskreni. Ljubimo dobre igre. Sovražimo slabe. Da, tako enostavno je.



76 **Bioshock:** Po tej Irrationalovi novi igri tečejo vse sorte telesnih tekočin



78 **World in Conflict:** Pograbite puške in bijte hipotetično 3. svetovno vojno

84 **Lost Planet:** Spravite se igrat na snegu!

Testni stroj
Igre testiramo na pošastnem sistemu SLI s procesorjem Core 2 Duo, osnovno ploščo nForce 680i in grafično kartico GeForce 8800GTX, ki se ji bo kmalu pridružila še sestrica, da bo SLI popoln. Za shranjevanje podatkov skrbita dva diska Western Digital Raptor, vgrajenega pa je še 2GB Corsairjevega pomnilnika Dominator.

68 **Fallout 3:** Ne, to ni Ambrus, ampak nova igra iz Bethesde

Napovedi

68 Fallout 3
70 Pro Evolution Soccer 2008
71 Age of Conan
72 Assassin's Creed
73 Knights of the Sea
74 Tabula Rasa

Opisi

76 Bioshock
78 World in Conflict
80 Driver: Parallel Lines
82 Loki
84 Lost Planet
86 Enemy Engaged 2
87 Transformers
88 Attack on Pearl Harbor
89 Flyboys
89 The Sims: Pet Stories
89 UFO: Extra Terrestrials
90 Dance!
90 Kingdom of Loathing
90 Anarchy Online
90 Puzzle Pirates
91 Dofus
91 The Amazing Flying Brothers

IZID/JESEN 2008

FALLOUT 3

WoW in kompanija... adijo in nikoli več na svidenje. Tole bo skurilo svet

OSNOVNI PODATKI

Založnik Bethesda Softworks
Razvijalec Bethesda Game Studios
Zvrst Igranje vlog
Na spletu fallout.bethsoft.com
Ste vedeli? Leonard Boyarsky, eden izmed razvijalcev prvega dela serije, je izjavil, da je prodaja pravic Bethesdi isto, kot če bi njegova bivša žena prodala njune otroke.

ZA KAJ GRE?

Originalni *Fallout* je bil ogromen odprt svet, postavljen v postapokaliptične čase po globalni nuklearni katastrofi. Veliko je bilo črnega humorja in poštenih karakternih odločitev. Ko so pri Interplayu objavili bankrot, je pravice odkupila Bethesda.

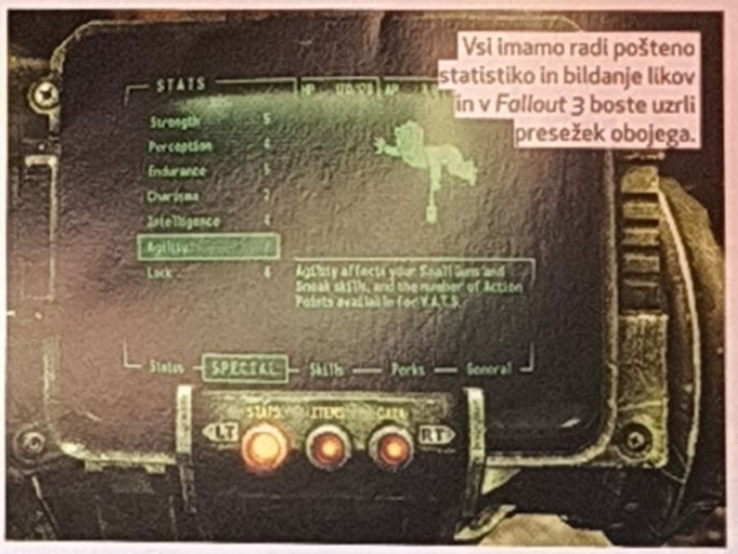
Hej, *Fallout* je igra, ki kroji usode. Ves prah, ki se je dvignil zaradi prodaje pravic in prenosa razvoja iz studijev Interplaya v Bethesdo, je obenem vrgel tudi senco dvoma na pozitivno usodo serije. A odkar smo lahko videli, kaj vse nas čaka v končno prihajajočem "nadaljevanju", smo navdušeni kot le kaj. In to celo leto pred omenjenim izidom.

Igra bo po novem postavljena v popolnoma tridimenzionalen svet, moč pa jo bo zaigrati tako iz tretje kot prvoosebne perspektive. Pogled prek ramena je predrugačen in ne posnema povsem tistega iz *Obliviona*, prej tistega iz *Resident Evil 4*. Seveda gre za precej več kot le še en *Elder Scroll* s pištolami. V *Falloutu* je bila vedno na udaru morala posameznika in hajko po puščobi boste popoprali z odločitvami, ki bodo vplivale na nadaljno dogajanje. Odklepali in zaklepali boste naloge, ki vam bodo na voljo. A najbolj so se razvijalci tolkli po prsih pri predstavljanju spopadov. Pri Bethesdi so ponudili hibridno rešitev med poteznim in realno-časovnim bojevanjem. Tako boste lahko zgolj s pritiskom na tipko dogajanje na zaslonu zaustavili, določili poteze glede na pripadajoče akcijske točke ter zapečatili kruto usodo sovraga. Če bo razvijalcem uspelo, bo igra postala najboljši RPG, kar jih tlači naše trde diske. ¤ PCF

SLINOMETER "Nima tekmecev" 10

Zgoraj **Ker v vsaki igri ocenjujemo pokanje leščerb, smo s prikazanim nadvse zadovoljni.**

"Odkar smo videli, kaj vse as čaka v nadaljevanju, mo navdušeni kot le kaj"



Vsi imamo radi pošteno statistiko in bildanje likov in v *Fallout* 3 boste uzrli presežek obojega.

Zgoraj **Mraz je tako navdušen nad *Fallout* 3, da smo ga morali utišati z zvitkom *PCF-ja*.**

VATS v praksi

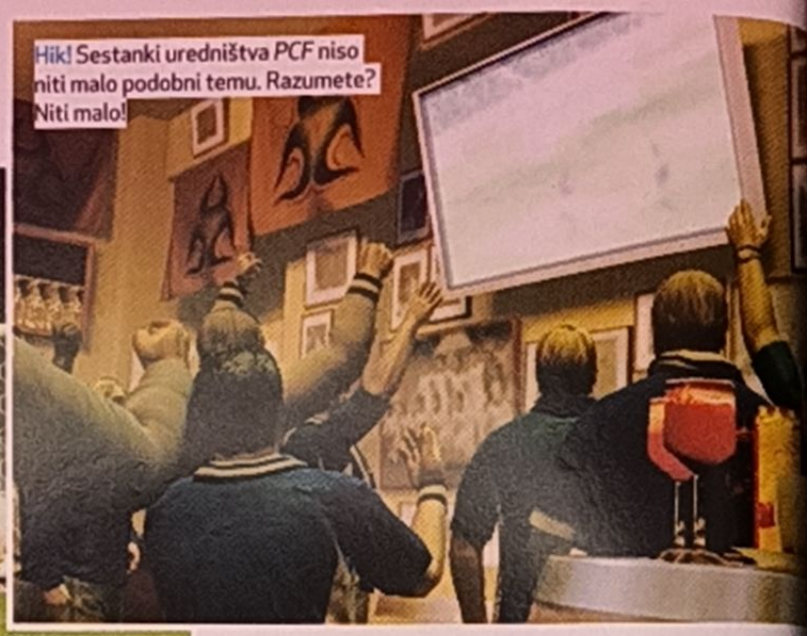
Sledenje tarči še nikoli ni bilo tako preprosto...

Vault-tec Assisted Targeting System ali VATS je potezno hibriden način bojevanja v *Fallout* 3. Igra poteka sicer v realnem času, a jo je mogoče ustaviti ter pomeriti v različne predele grdavževega teleščka ter zapraviti akcijske točke, ki pa se napolnijo, kakor hitro boste skočili nazaj v realnočasovni način.

SAMI O SEBI

Naš cilj je seveda ustvariti najboljšo igro iz serije *Fallout* doslej. Seveda v duhu predhodnikov in skupaj z elementi, ki so proslavili serijo: scenarij, liki, okolja, možnosti izbire, dialogi in ostalo. Upamo, da pristaše serije misel na to prav toliko razburja, kot razburja nas, obenem pa se zavedamo, da moramo slediti uspehu, ki smo ga dosegli z *Oblivionom* in iz igre *Fallout* 3 res napraviti izkušnjo, o kateri se bo govorilo še leta in leta. Gre za zelo zelo drugačen RPG in komaj čakamo, da ga boste lahko končno pričeli igrati.

Peter Hines, Bethesda



Zgoraj Način vadbe je ravno tako sveže prepleskan. Saj vidite, kako lepi so možiclji...

Zgoraj Izvirni občutek serije *PES* – vso tisto natančno podajanje in tempo – bo zahvaljujoč novi umetni inteligenci nasprotnikov in soigralcev še izboljšan.

IZID/JESEN 2007

Pro Evolution Soccer 2008

Inteligentni nogometaši? Leteči noji? Vsaj nekaj od tega naj bi bilo vključeno tudi v *PES08*

OSNOVNI PODATKI

Založnik Konami **Razvijalec** Konami
Zvrst Simulacija nogometa
Na spletu http://uk.games.konami-europe.com

ZA KAJ GRE?

Kralj nogometa se vrača, a vprašanje je, kaj lahko *PES* po novici, da bo *FIFA* z naslednjim delom zavzela precej bolj resen pristop, sploh še naredi. Kako naj se revež ubogi bori?

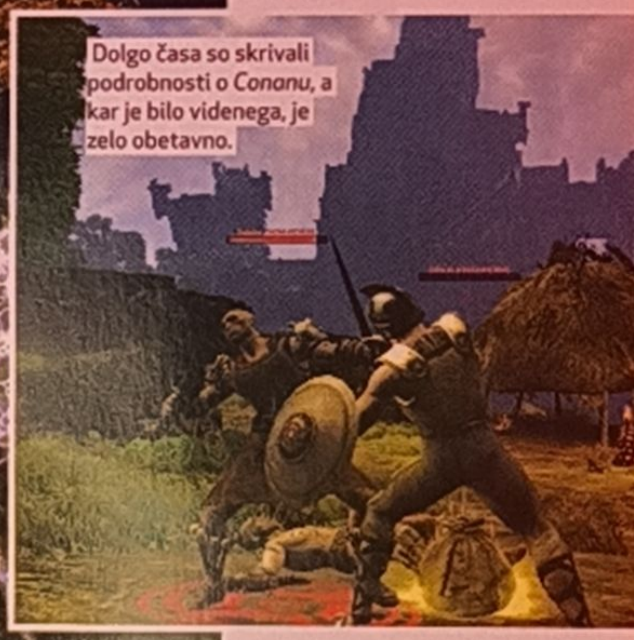
Prva stvar, ki pri najnovejšem *Pro Evolution Soccer* poleg običajne vsakoletne posodobitve uporabljenih franšiznih znamk in imen vpije v oči, je, da je različica za PC umeščena med naslove naslednje generacije. Medtem ko različica igre *FIFA* za PC prevzema obliko le rahlo lepšega prenosa igre za PS2, je res razveseljujoče videti, da Konami svojim PC oboževalcem odmerja nekoliko več ljubezni.

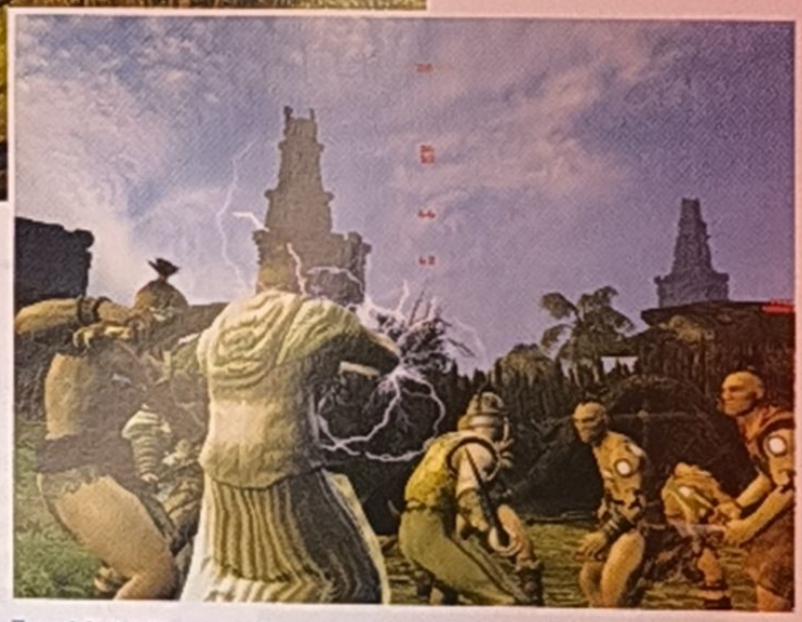
Temeljni kamen *PES08* je napredno obnašanje umetne inteligence, znano pod imenom Teamvision (ekipna vizija). Drzni namen te funkcije je stvaritev dinamičnega, prilagodljivega nasprotnika, ki bo prepoznal vaš način igranja in se mu skušal razumsko zoperstaviti. In ne samo to: zmogljivejši pogon umetne inteligence pomeni, da se bodo soigralci nenehno zavedali vašega početja in se temu ustrezno obnašali in postavljali.

Pri Konamiju se trudijo, da bi tokrat naredili kar se da interaktiven tudi sistem med prekinitvami: izbrali boste lahko na primer, koliko mož naj se med kazenskim strelom požene naprej, koliko pa naj jih ostane trdno v zidu. Upajmo, da bo nekaj globine dodala še Master League in *PES08* bo lahko še naprej neomajno vladal. ¤ PCF

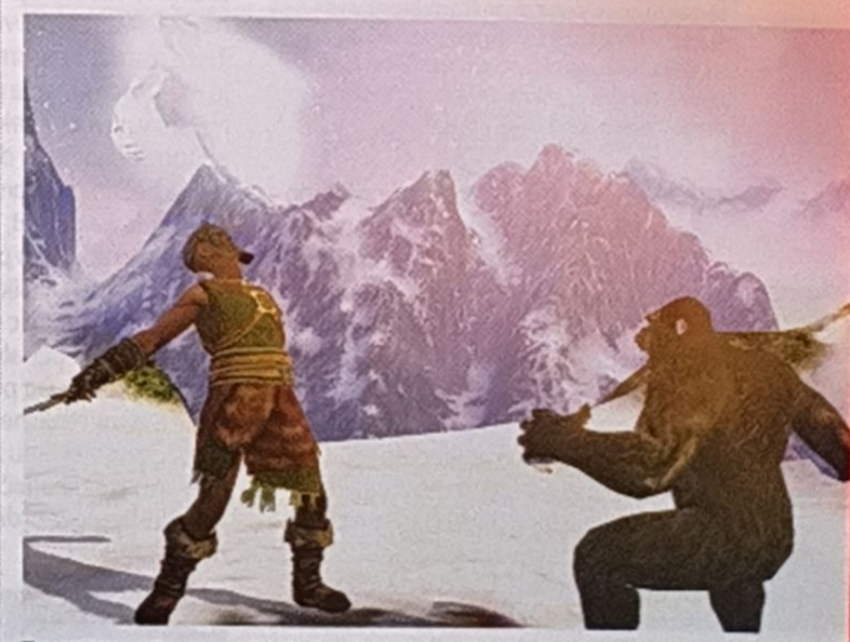
SLINOMETER "Seksi nogomet"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10





Zgoraj **Obljubili so nam obleganja gradov, na hektolitre akcije in več gravžev s špičastimi uhlji, kot jih je zbranih na konvenciji Trekijev. Komaj čakamo!**



Zgoraj **Ne, ne boste zgolj klikali in čakali da nekdo pade (zzz *WoW* zzz). Če boste hoteli koga utopiti v lastni mlaki krvi, boste udarce plasirali sami.**

Age of Conan: Hyborian Adventures

Prihaja čas, ko si bodemo opasali zveste sekire

OSNOVNI PODATKI

Založnik Eidos **Razvijalec** Funcom
Zvrst MMORPG
Na spletu www.ageofconan.com

ZA KAJ GRE?

Robert E. Howardov Conan se je v zgodbah prvič pojavil pred sedemdesetimi leti, kar pomeni, da je imel Funcom na voljo dovolj materiala, da je napolnil svoj brutalni MMO z mnogimi legendami.

Conan je brezkompromisni nasilnež, ki najprej udari, potem pa vpraša, če je kak stol prost za mizo. In zdaj želijo podobne hruste iz nas napraviti tudi ustvarjalci nove masivne večigralske izkušnje. Pošteno. Mi nimamo nič proti.

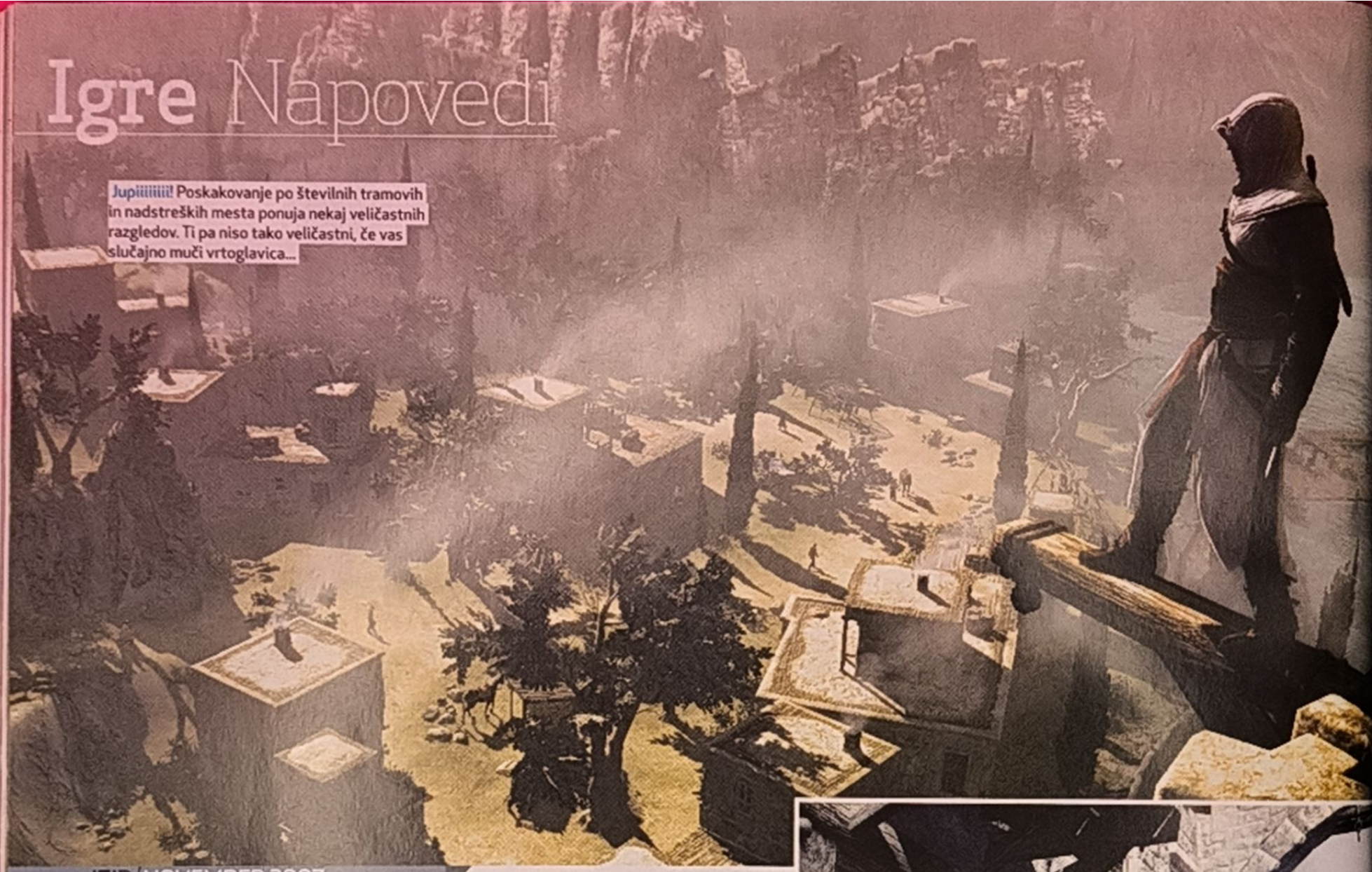
Conana prav tako nameravajo izkoristiti pri Microsoftu, saj gre za eno prvih povsem Visti prijaznih iger, katerih srce bo že pošteno prilagojeno tudi deseti inkarnaciji DirectX. Seveda pa pri Funcomu ne pozabljajo pomiriti uporabnikov sistema XP. Nikoli namreč niso bili v nevarnosti, da jim ne bi bilo omogočeno užívati v tem, kar zna prerasti v največje večigralsko klanje vseh časov. Tako kruti pač niso.

Pa ta stopnja podrobnosti. Prvo, uvodno doživetje v igri vas bo iz galeje, polne sužnjev, prisililo v raziskovanje otoka, polnega piratov, bujnega rastja in žarkov svetlobe, ki se prebijajo skozi temačno okolico. In to v različici za DX9.

Conan se od ostalih MMORPG-jev razlikuje v bojevanju. Udarce boste morali naciljati, smrtonosne kombinacije pa bodo plod vašega vihtenja z miško in tipkovnico in ne klikanja po ikonah. Dodajte temu še obleganja gradov in utapljanje v krvi spletnih nasprotnikov, pa dobite jesenskega zmagovalca. ¤ PCF

SLINOMETER "Barbarsko"

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



IZID/NOVEMBER 2007

Assassin's Creed

Kot popolna svoboda, toda z več umiranja

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Ubisoft
Zvrst Skrivalnice, akcija in še kaj
Na spletu www.assassinscreed.com

ZA KAJ GRE?

Postavite se v čas križarskih vojn in si predstavljajte mesto, poseljeno z dinamičnimi in odzivnimi množicami, po katerem se lahko svobodno gibljete. Velikodušno ga okrancljajte s tarčami visokega profila, nato pa v njegovo sredo spustite akrobatskega morilca. Sladko.

Ta mesec so pri Ubisoftu končno potrdili to, kar smo upali, da bomo slišali že od lanskega E3. In sicer, da bo novembra navsezadnje le izšla različica njihove krivoversko infiltratorske igre *Assassin's Creed* za PC.

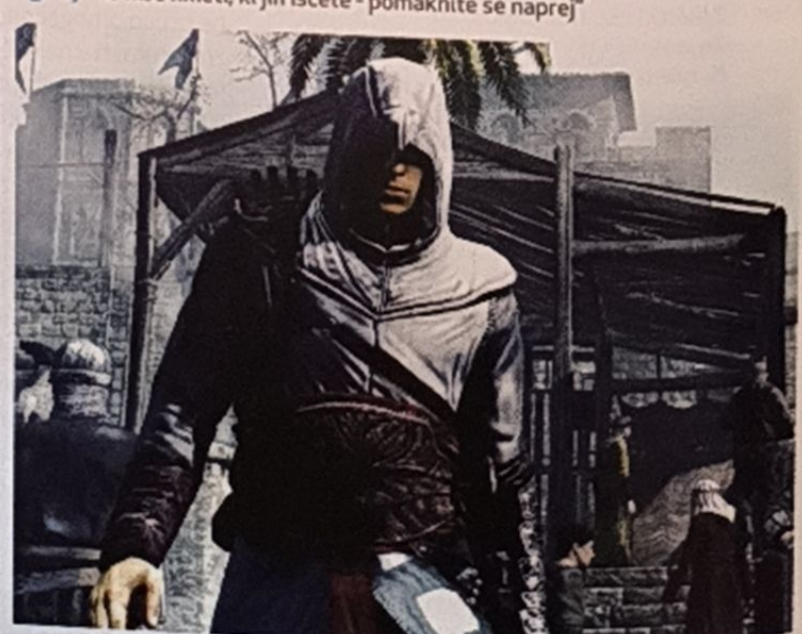
Čeprav gre za eno izmed najbolj zanimivih iger, ki so jih predstavili na zadnjem velikem E3, je od takrat vladalo relativno zatišje, skozi katerega so pricurljale le redke informacije o podrobnostih te srednjeveške igre skrivalnic, še zlasti v zvezi z njeno različico za PC. Zdaj pa je zadeva končno uradna, tako da se lahko že veselimo vroče vohunsko-morilske akcije. *Dark Messiah* in *Hitman* sta v zvrsti delno zapolnili tisto veliko luknjo oblike *Thief*, upamo pa staviti, da bo ravno *Assassin's Creed* tista igra, ki bo dejansko oblekla Garrettovo ogrinjalo.

Najbolj pa se veselimo čisto določene možnosti igre, in sicer popolnoma svobodnega tekanja naokoli. Srednji vek in Bližnji vzhod ponujata nekaj zares zanimivih lokacij za prevračanje kozolcev. Tisto, zaradi česa smo res na žerjavici, pa je mešanica gibanja po vzoru *Prince of Persia* v navezi z nekaterimi vidiki igre, ki očitno sodijo bolj v domeno iger *Thief*. Edina bežno podobna stvar, ki nam ob tem pade na pamet, je serija *Tenchu*, ki je dosegla precejšnjo priljubljenost na različnih konzolah. Veliko se govori o vznemirljivi fiziki množic v igri - kjer bo pritiskanje teles reagiralo s pomočjo inverzne kinematike, kar bo pripomoglo k širjenju panike ali netenju nemira med ljudskimi množicami v skladu z vašimi dejanji - in če bo enako dinamično tudi plezanje po zidovih, bomo morda res naleteli na pravi mali biser. ¤ PCF

SLINOMETER "Velik potencial"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

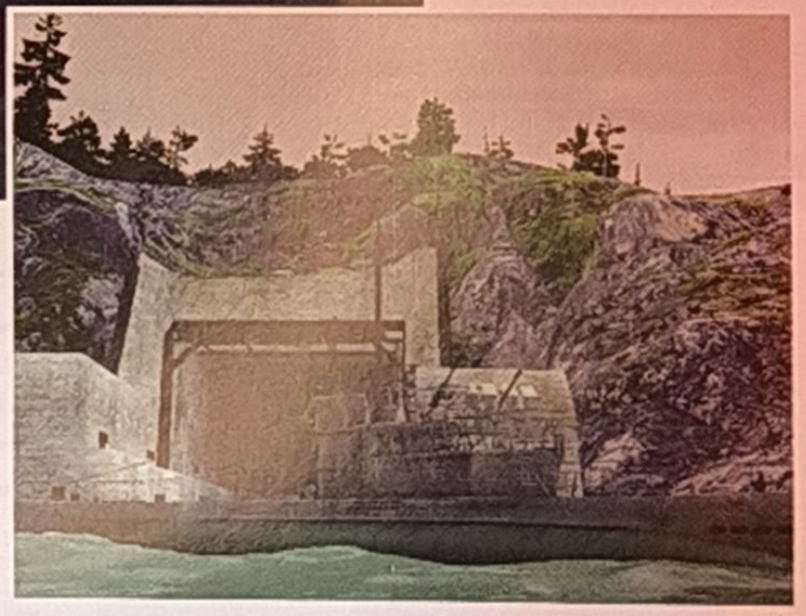
Zgoraj "To niso kmeti, ki jih iščete - pomaknite se naprej"



Zgoraj Zaradi kompleksne fizike igre skrivanje v večjih skupinah ljudi ni več tako enostavno. Prestrašite jih in zna se zgoditi pravi kraval.

Oooo srčkano! Prava orgija eksplozij, svetlobe, HDR in gorečih letal nad odprtim morjem.

Vloga prve pike prve bojne črte postavlja dlake pokonci.


Ops! OK, fantje, dogovorimo se: ko rečete "levo" - s tem mislite levo glede na premec ali krmo?

Občasen premik iz strateškega "kampanjskega" pogleda v vlogo zamazanega prepotenega topničarja je silno zabaven.

PT Boats: Knights of the Sea

DX10 je odšel na počitnice – njegov prihod na morje smo pazili tudi mi

OSNOVNI PODATKI

Razvijalec Akrella **Založnik** 1Company
Zvrst Taktična vojaška
Na spletu eng.pt-boats.net

ZA KAJ GRE?

Obstaja določen segment pomorskega bojevanja iz druge svetovne vojne, ki je pogosto spregledan – razen ko se pojavijo smrtonosne podmornice. Flote "komarjev" so sestavljale skupinice majhnih, a okretnih torpednih čolnov (PT – Propeller Torpedo), ki so bili zasnovani za klatenje letal in ščitenje konvoja.

PT Boats obljublja, da bo izpolnila sleherno pomorsko bojno željo, saj ponuja vse od upravljanja cele flote do garanja na palubi posameznega čolna. Z enim samim pritiskom gumba se lahko spustite iz proste ptičje perspektive značilne za realnočasovne strategije v samo srce akcije.

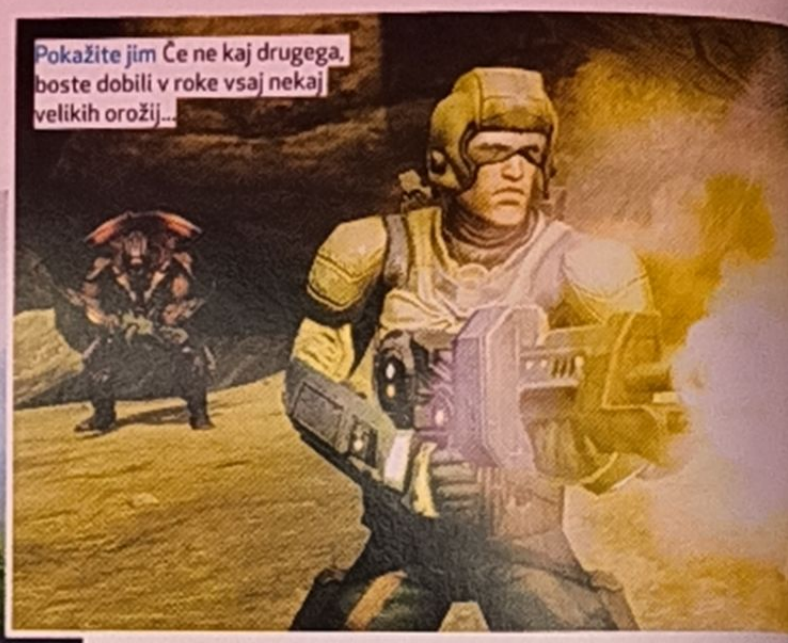
Strateški del vam omogoča silno natančno načrtovanje vaših pomorskih akcij – od točk gibanja do ukrepov, ki naj se na posamezni izvedejo. Ko se enkrat določena naloga začne, pa se lahko utelesite in prevzamete vlogo enega izmed članov posadke – od kapitana, topničarja do voznika.

Igra je zasidrana v ledene, negostoljubne vode Črnega, Baltskega in Barentsovega morja in vam dovoljuje, da odigrate prek 30 zgodovinsko resnicoljubnih misij, tako iz ruske kot iz nemške perspektive. Ta morja so resnicoljubna tudi s tehničnega vidika, saj so avtorji poskrbeli za dinamično prosojnost vode in napredno simulacijo fizike gibanja morja, kar se odraža v zelo realističnem obnašanju ladjevja in razmer za bojevanje. Naša morska slabost zna biti težava... ¤ PCF

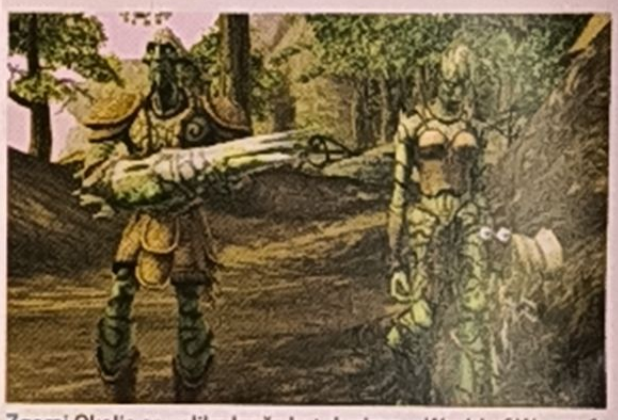
SLINOMETER "Kruto morje"

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Vse je v akciji Pričakujte več dinamike v igranju v tej težko pričakovani igri očeta serije *Ultima*.



Pokažite jim Če ne kaj drugega, boste dobili v roke vsaj nekaj velikih orožij...



Zgoraj Okolja so veliko lepša kot denimo v *World of Warcraft*.

Zgoraj Poenostavljen grafični vmesnik v vsej svoji lepoti. Z levim gumbom streljate, z desnim pa uporabljate posebne sposobnosti – preprosteje ne gre, kajne?

Na gobec Tudi boji "mož na pošast" bodo tu. Se jih že veselimo. Zelo.

Richard Garriott's Tabula Rasa

Tecite, streljajte in igrajte domišljijske vloge

OSNOVNI PODATKI

Založnik NCSoft **Razvijalec** Destination Games
Zvrst Akcijski MMO
Na spletu www.playtr.com

ZA KAJ GRE?

Richard Garriott, poznan tudi kot Lord British, je v industriji iger dlje kot zvočne kartice. Odgovoren je za rojstvo celotne serije *Ultima*, vključno z *Ultima Online*, prvim grafičnim predstavnikom zvrsti MMO.

Tabula Rasa v latinščini pomeni prazen list papirja. Sprva je bil to samo delovni naslov tega Garriottovega novega projekta, ko je ta pobegnil iz EA-jevih pisarn. S tem je hotel nakazati, da gre za nov začetek zanj in svež pristop k malo polenjenemi zvrsti MMO. Očitno pa se je ime prijelo.

General British (kot ga imenujejo v zadnjem obdobju) navaja nesposobno umetno inteligenco, nespremenjeno dinamiko bojevanja in pomanjkanje zgodbe za ključne težave zvrsti MMO, ki jih želi NCSoft z naslovom *Tabula Rasa* odpraviti. Sistem bojevanja je najprej opazna revolucija. Namesto vrstic na dnu zaslona s celo serijo ikon, ki predstavljajo sposobnosti in različne vrste napadov, imate tu samo eno ikono za orožje in eno za izbrano sposobnost lika, do obojega pa dostopate z levim in desnim gumbom miške. Tak pristop igralca bolj potegne v samo dogajanje, poleg tega pa zahteva tudi več razmišljanja in hitrejše reakcije.

Dodajte temu še obstojna, dinamična bojišča, svet naseljen z inteligentnimi računalniško vodenimi liki, raznolike misije z možnimi različnimi izidi in moralne odločitve, ki vplivajo na razplet igranja, in dobili ste svežo akcijsko igro MMO, na katero je vredno čakati. ¤ PCF

SLINOMETER "Svež pristop"
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

PO LOJTRCI NA LEVO...

Tomaž Bartolj
Črkar, lvl 39
exp: 62634;
str:27; dex:70; sta:52

Ka-čiiing

Sicer nikakor nisem eden izmed tistih, ki bi sedeli pred McDonaldsom in ponujali brezplačne sojine kalčke v upanju, da bodo obiskovalci zlobne, zlobne verige že z njimi tako nasiteni, da h krvnikom nedolžnih krav, ovčk in ribjih filejev sploh ne bodo več zavili. Niti ne mečem pingvinov v uporabnike Windows. In celo kose nimam nabrušene, če bi že jutri prišlo do vstaje proletariata in revolucije za staro pravdo. Torej ne simboliziram fanatičnega nasprotnika kapitalizma in njenega najbolj poznanega otroka - korporacij.

A kljub temu me je kar zvilo v drobovju, ko sem bral izjave Midwayevega direktorja za Evropo in očitno predstavnika za stike z javnostmi v enem. Ne vem sicer, kje so strica Martina Spiessa staknili, a domnevam, da v kaki na pol podrti baraki z znakom "Rent-a-tržnik". Možakar je svoje navdušeno mešanje megle in nalaganje o tem, kako neverjetna bo njihova za božič načrtovana kinematična strelska akcija *John Woo's Stranglehold*, podpiral zlasti z dejstvom, da so za produkcijo naslova zagonili že "skorajda 30 milijonov $," kar pomeni, da gre "za z vidika izdelovanja brškone najdražjo igro za sisteme naslednje generacije doslej." Oh, da, zdaj sem razvnet! Najdražja! Naj! Vau, to mora biti noro! Mama, mama, glej koliko stane *Stranglehold*! Mama? Mama? Te ne impresionira? Hm, tako kot ne bi smelo nikogar.

Fascinantno se mi zdi, da kravatar dejansko misli, da je število zapravljenih dolarjev nekaj, kar bo potencialne kupce prevzelo. Tiste, ki še niso postali kapitalistično potrošniški zombiji dovzetni le za znake ob $, ne bi smelo. Kvečjemu nasprotno. Sodeč po odzivih na forumih in klepetalnicah nas je na srečo očitno še kar nekaj ne(dovolj)okuženih.

Nauk basni: če ste zafrčkali nadpovprečno veliko denarja, se vprašajte, ali niste zgolj manj učinkoviti in/ali ste slabo zastavili projekt. In zaboga, dajte kak odstotek te gromozanske vsote za dostojnega PR človeka, ki ne bo naokoli streljal tovrstnih klamf.

Najbolj pričakovane igre

Z jabolki in hruškami bodo z dreves padale tudi te igre...

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Medieval II: Total War Kingdoms	september	Sega	PCF 66	Dodatek za odlično strategijo
Call of Duty 4: Modern Warfare	september	Activision	PCF 65	Prvoosebna strelska zadeva
The Witcher	september	Atari	PCF 66	Akcijski in temačni RPG
Pro Evolution Soccer 2008	jesen 07	Konami	PCF 67	Simulacija brcanja žoge
Need for Speed: Pro Street	jesen 07	EA	PCF 65	Dirkanje, seveda
Crysis	jesen 07	EA	PCF 66	Prvoosebni spektakel
Age of Conan: Hyborian Adventures	jesen 07	Eidos	PCF 67	MMORPG
Enemy Territory: Quake Wars	zima 07	Activision	PCF 62	Večigralska strelska poslastica
Assassin's Creed	zima 07	Ubisoft	PCF 67	Tretjeosebna akcijska
Gears of War	december	Microsoft	PCF 66	Akcijska igra
Alan Wake	konec 07	Microsoft	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Team Fortress 2	konec 07	Valve	PCF 62	Večigralska prvoosebna strelska
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	2008	Bo potrjeno	PCF 66	Prvoosebna strelska igra
Starcraft II	2008	Blizzard	PCF 65	Drugi del legendarne strategije
Fallout 3	jesen 08	Bethesda	PCF 67	Nadaljevanje odlične RPG serije

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformat.si

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
➤1	Call of Duty 2
➤2	GTA: San Andreas
▲3	Colin McRae: DiRT
▲4	FIFA 07
▲5	Tomb Rider: Anniversary

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
▲1	Need for Speed: Pro Street	PCF 65
▲2	FIFA 08	PCF 65
▼3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PCF 65
▼4	Kriza	PCF 66
▲5	Starcraft 2	PCF 65

Najboljši vodni učinki v katerikoli igri vseh časov. Pika.

BIOSHOCK

Dolgega čakanja je konec. In vredno je bilo vsake boleče sekunde!

IZID/ŽE IZŠLO

OSNOVNI PODATKI

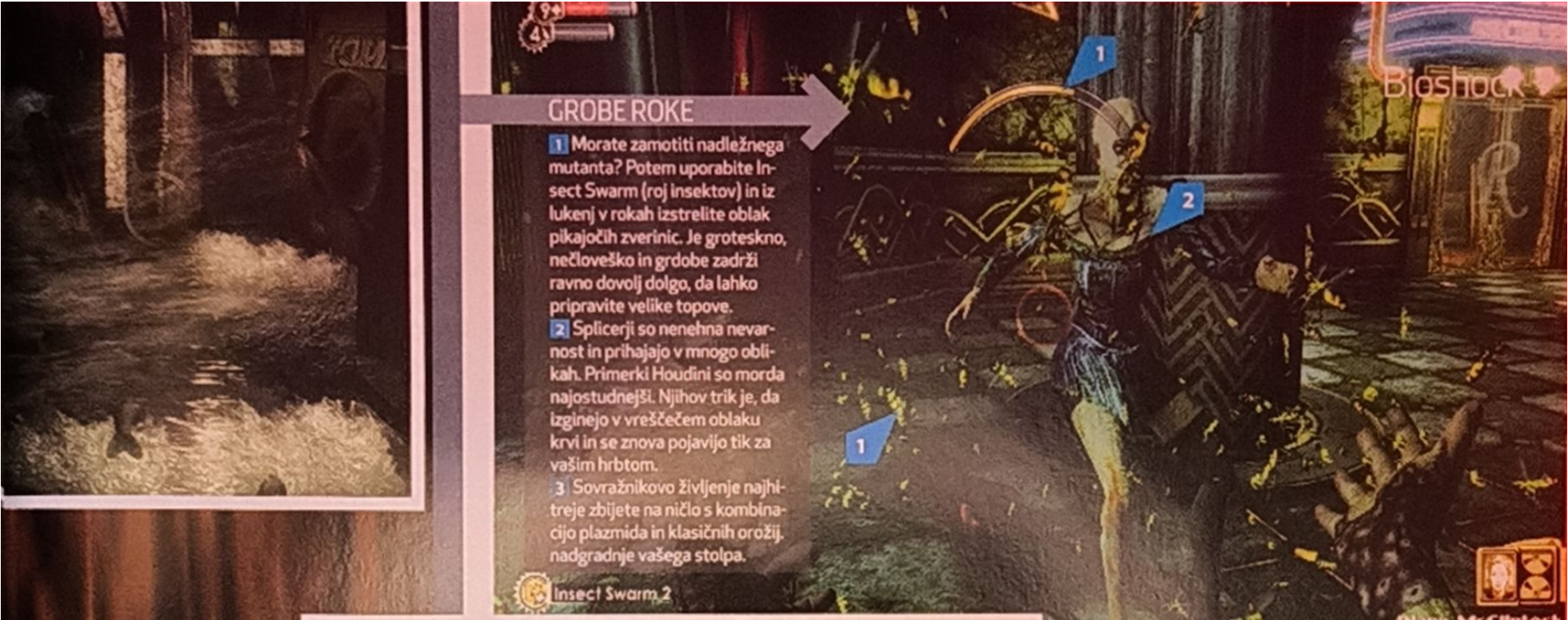
- **Založnik** 2K
- **Razvijalec** Irrational (2K Boston)
- **Zvrst** Prvoosebna strelska pustolovščina
- **Na spletu** bioshockgame.com

Pred sabo imate enega najtežjih opisov, kar smo jih kdaj morali spisati. Ne zaradi ocene - tu ni dvoma: tole je igra, za katero sami sebi dolgujete, da jo kupite in igrate. *Bioshock* ponudi številne najbolj osupljive trenutke, kar jih boste kdaj izkusili v svetu zabave. In to na *kateremkoli* zabavnem mediju. Redko se uspe računalniški igri tako približati umetniškemu idealu čistega eskapizma, kot so to dosegli Irrational z igro refleksije in bibličnega razpada sveta. Vedno znova boste priča dogodkom, ki bodo na novo definirali vse, kar ste do tistega trenutka imeli za realnost; dogodkom, ki so v stratosferi šokantnosti in nepredvidljivosti z ramo ob rami s Keyserjem Sözejem in podobnimi. Zakaj je potemtakem ta opis tako težaven? Ker vam o vseh čudovito inteligentnih zasukih ne smemo povedati ničesar, saj bi bilo kriminalno dejanje, če bi vam katero izmed odkritij razgrnili mi, namesto vaše radovednosti.

Najsi bo torej dovolj, če rečemo, da je zgodba *Bioshocka* temna in polna čarov - kot prava belgijska čokolada. Rapture, skrivno podvodno mesto, v katerem se igra odvija, je bilo zasnovano kot kraj, v katerem bi lahko umetniki in znanstveniki potiskali meje svojih ved naprej, ne da bi jih pri tem ovirala, kot je povedal arhitekt mesta, Andrev Ryan, "nadležna morala". Rezultat: čudežna dežela v duhu 40. let (prejšnjega stoletja, seveda), katere prebivalci so prilagajali, nadgrajevali in iznakazili lastna telesa, dokler v njih ni ostalo nič človeškega. Vsaka izmed teh spak (imenujejo se Splicerji) je odbita kot gajbica brez žebljev in sami se boste znašli ravno sredi njihove perverzno groteskne družbe. Kljub temu niso običajni brezumni zombiji, temveč bolni umi, ki jih vodi silna kreativnost brez kančka etike. Njihova "umetnost", ki običajno vključuje človeško telo v vlogi nepopisanega lista, je vsaj tako premišljena kot je nagnusna – posledice za vključene ljudi so zopet nekaj, kar morate doživeti sami.

Moč malih punčk

Ko se boste sprehajali skozi Rapture, boste kaj kmalu naleteli na "male sestrice" oziroma Little Sisters in njihove, v starodavne potapljaške obleke stlačene varuhe, imenovane Big Daddies. Male sestrice znotraj svojih teles ustvarjajo ADAM, gene spreminjajočo tekočino, s katero pridobite plazmide (telesne modifikacije, ki jih boste hitro spoznali in se jih naučili s pridom uporabljati). Kot take so sestrice najdragocenejša surovina v Rapture. A spačeni mutanti vedo, da jim ne smejo priti blizu, saj Big Daddies – ki navidez brezciljno tavajo poleg krhkih dekletc – vse prehitro pokažejo, da nikakor niso tako neumni in okorni kot delujejo, za povrh pa so nagle jeze, ko kdo ogroža njihove male nabiralke, zaradi česar boste ekspresno spoznali koristnost zadr-



GROBE ROKE

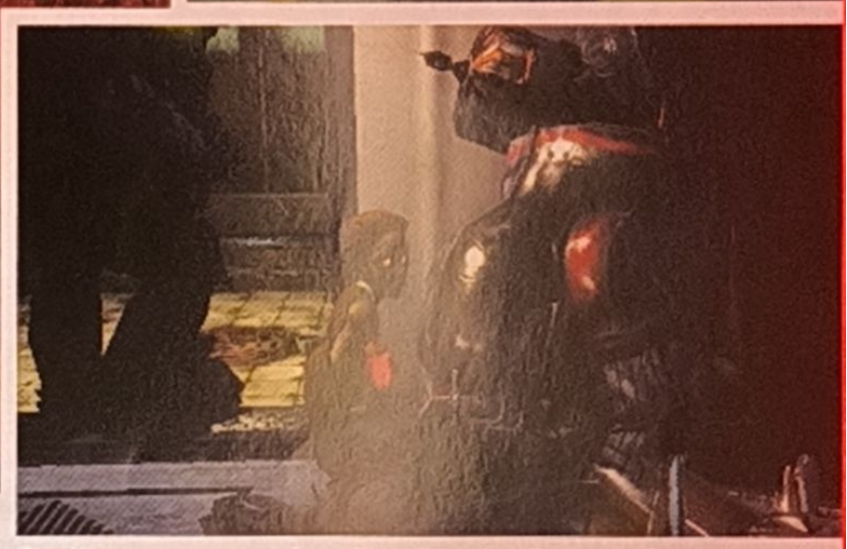
1 Morate zamotiti nadležnega mutanta? Potem uporabite Insect Swarm (roj insektov) in iz lukenj v rokah izstrelite oblak pikajočih zverinic. Je groteskno, nečloveško in grdobe zadrži ravno dovolj dolgo, da lahko pripravite velike topove.

2 Splicerji so nenehna nevarnost in prihajajo v mnogo oblikah. Primerki Houdini so morda najostudnejši. Njihov trik je, da izginejo v vreščečem oblaku krvi in se znova pojavijo tik za vašim hrbtom.

3 Sovražnikovo življenje najhitreje zbijete na ničlo s kombinacijo plazmida in klasičnih orožij. nadgradnje vašega stolpa.

Insect Swarm 2

Wintery Blast sovražnike zamrzne sredi giba, nakar so ranljivi na trde fizične udarce, na primer s težkim ključem. Ah, užitki mehanikov...



ževanja v bližini teh nenavadnih parov. A pokažite kakršnekoli znake agresivnosti, in spravili se bodo na vas. Na grozljiv način. Premikajo se z neverjetno hitrostjo in udarijo zelo, zelo močno. In trdni so kot tanki. Tanki na nogah. Poanta pa je, da jih morate ubiti, da bi lahko ali pobrali ADAM malim sestricam ali pa jih z odstranjevanjem snovi, ki omogoča njegovo ustvarjanje, rešili.

In tu pridejo na sceno vaši plazmidi in orožja. Čeprav je *Bioshock* silno izvirna pustolovščina, je tudi prvoosebna strelska fanatična polnilnica hlač z grafiko in fiziko, ob kateri boste predli. Vsak spopad je priložnost, da pokažete svojo kreativnost in uporabite številna orodja, ki so dobesedno pred vašim nosom. In nikakor ni bistvo v tem, da preprosto pobijate, dokler okoli vas ne ostane nič s srčnim utripom. Sleherna zadeva v igri je priložnostni pripomoček – od vnetljivih ročk z oljem do stoječe vode. Celo bes velikih očkov, saj lahko Splicerje sprovocirate, da jih napadejo – in obratno. Sami smo na primer ob samem začetku, ko smo razjezili enega izmed Splicerjev, povsem instinktivno prav kokoškasto stekli v zavetje bližnjega Big Daddija. Ta se je obrnil, se vrgel v petminutno kalvarijo s pobesnelo množico in bil po koncu obračuna tako izmučen, da ga je pokončalo že par strelov v čelado. To je pomenilo eno sestrico brez zaščite – in takrat smo morali sprejeti odločitev...

Požeti sadove ali osvoboditi? To je veliko vprašanje. Sama žetev je želodec obračajoč proces, a vas obogati za ogromno količino ADAM-a, ki ga lahko na avtomatih porabite za nakup plazmidov in tonikov (slednji so pot do pasivnih spretnosti, ki vam na primer olajšajo hekanje avtomatskih strojniških gnezd, večje moči pri uporabi hladnega orožja in stotine ostalih stvari). Če jih osvobodite, dobite precej manj ADAM-a. A nagrada prileti z druge strani. Tenenbaum, kriva za nastanek nesrečnih malih sestric, se skuša pokesati svojih grehov, zato vas bo za vsako rešeno punčko nagradila z nekaj dodatnega ADAM-a in nekaj uporabnimi plazmidi. Zelo uporabnimi plazmidi.

Hvalnica

In tukaj je še tako noro veliko stvari, ki jih moramo pohvaliti, če ne že kar častiti. Recimo način, na katerega se zgodbe ostalih ljudi odvijajo pred vami prek posnetkov – prijem, ki pripoved ponese na nov nivo. Skozi inteligentno uporabo zvoka se akumulira toliko atmosfere, da začne kondenzirati in vam kapljati točno na glavo. Večkrat lahko slišite nizkotonsko, že skorajda kitovsko, jezno sopenje velikih očkov v daljavi in ni ga zvoka, ki bi v vas prebudil večjo mero opreznosti. Ko se eden izmed teh dvonogih železnih bikov v potapljaški opravi zapodi za vami, tla kričijo in cvilijo zaradi prevelike teže, kamera pa se panično trese; gre za občutje brez primere: to je utelešenje čiste groze. Irrational so izkoristili vse lekcije iz *System Shock 2*, dodali nekaj novih premetenih prvin in ustvarili pošast.

Dovolj. *Bioshock* enostavno morate takoj začeti igrati sami in doživeti vso to veselje, vso napetost, ves adrenalin in vso grozo. Ter čebele. Oh da, predvsem vse čebele... ¤ PCF

Zgoraj Ko gromozanskega varuha ubijete, vas bo pretresel njen hlipajoči otroški jok: "Gospod Mehurček, zakaj se ne zbudite? Gospod Mehurček..." in počutili se boste grozno krivo.

STREL MIMO

Morda je ta igra res precej strelska, a človek ne more (pre)živeti le od krogel. Svinec lahko sejete do onemoglosti, a poskusi, da bi velikega očka ali večjo skupino nakaz spravili na kolena le s konvencionalnim orožjem, se bodo vedno končali enako: klik, klik – streliva ni več. Ena izmed najbolj zadovoljujočih aktivnosti, ki jih igra ponuja, je tako ravno kombiniranje okolja, plazmidov, pušk in jeze v smrtonosno kombinacijo.

PCFormat Ocena

Min P4 2,4GHz, 1GB RAM, 128MB DX9 grafična kartica
Opt Core 2 Duo, 2GB RAM, 512MB DX10 grafična kartica

✓ Enkratna zgodba ✓ Neverjetni obračuni
✓ Neskončno izvirna ✓ ČEBELEEEE!

Vrhunec enoigralskih izkušenj zasnovanih na močni zgodbi. Half-Life 2 je preteklost. Povohajte in okusite prelepo grozo!

95

World in Conflict

Vrnitev v osemdeseta leta, ko je bila pop glasba zakon

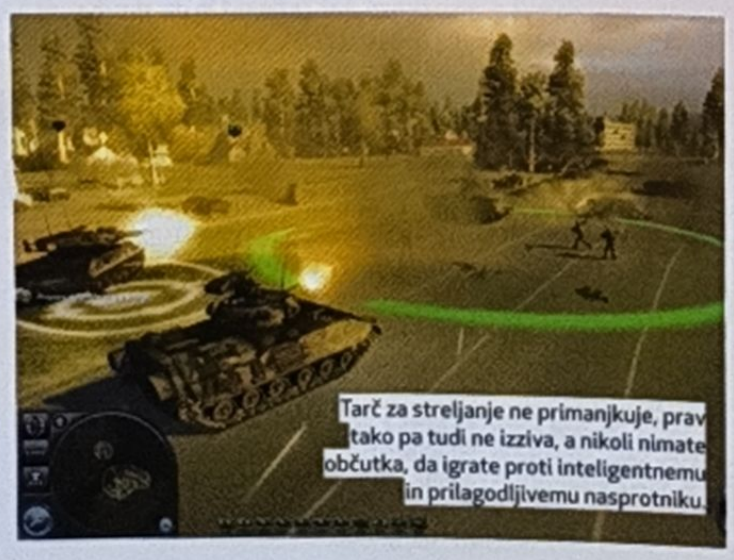
ZD/SEPTEMBER

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Sierra
- **Razvijalec** Massive Entertainment
- **Na spletu** www.worldinconflict.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Realno-časovne strategije v zadnjih petih letih doživljajo razcvet, čeprav nikoli niso med najbolj razvpitimi naslovi. Prav tako ne gre za nepojmljive grafične in tehnološke bisere, njihova priljubljenost pa se nikakor ne more kosati z, recimo, serijo *FIFA*. Vseeno pa se zvrst vztrajno dopolnjuje in širi, in občasno dobimo kak naslov, ki dodobra pretrese temelje navidez umirjene zvrsti. Tako je na primer *Company of Heroes* na novo definiral način igranja tovrstnih iger. Vendar pa je le malo pripadnikov te zvrsti tako ambicioznih in grafično naprednih kot prav *World in Conflict*.

Zgodba *World in Conflict* je postavljena v osemdeseta leta prejšnjega stoletja, ko je divjala tretja svetovna vojna (če ste zgodovinsko bolj šibki, naj vam povemo, da te v resnici nikoli ni bilo). Vendar pa do nje ni veliko manjkalo, in ta igra govori prav o tem, kaj bi se zgodilo, če hladna vojna ne bi ostala hladna. Rusom je bilo turbokapitalizma Zahodne Evrope dovolj in odločili so se, da bodo svojo skrajno uspešno ekonomijo kolhozov uvedli na vsesvetovni ravni. Ta tematika je bila med razvijalci iger za čuda precej zapostavljena, saj so se ti bolj posvečali 2. svetovni vojni in tradicionalnim znanstveno-fantastičnim fatalnim scenarijem. Brez dvoma smo z *World in Conflict* dobili nekaj svežega – pa ne samo na vsebinski ravni. Že sama grafična podoba igre je nekaj povsem novega, način, na katerega predstavlja tretjo svetovno vojno in inovativno večigralstvo, pa *World in Conflict* postavlja v sam vrh seznama najbolj vznemirljivih iger, kar smo jih imeli kdaj čast igrati.



Tarč za streljanje ne primanjkuje, prav tako pa tudi ne izziva, a nikoli nimate občutka, da igrate proti inteligentnemu in prilagodljivemu nasprotniku.

Način za enega igralca je čudovit, četudi je le nadgradnja tistega, kar smo videli pri *Ground Control*, katerega je prav tako zakrivil Massive. To pomeni: nič zbiranja virov in gradnje baz. Skozi misije se prebijate le z enotami, ki so vam na voljo, in okrepitvami, poskušali pa boste zavzeti ključne točke na mapi, obraniti mostove pri umiku ali pa poskušali sovražnika zvabiti v past, kjer ga bodo vaše enote lažje zbrisale z obličja Zemlje. Igra temelji predvsem na taktiki in vaši premetenosti, kako vaše enote čim bolj učinkovito uporabiti, v njej pa ni prostora za kakršnokoli gospodarstvo ali politiko. Tu govori orožje.

World in Conflict s svojo akcijsko naravnanostjo spominja na prvoosebno strelsko igro, v kateri se boste pogosto borili z ramo ob rami z računalniško vodenimi enotami ter poskušali ohraniti svoj bataljon pri življenju. Pri tem vam nagaja dim od eksplozij (in seveda eksplozije same), v simfoniji čudovitega uničenja stavbe verodostojno padajo kot hiše iz kart, v zemlji pa ostajajo kraterji, ki bodo še mnogim naslednjim rodovom lahko služili kot turistična atrakcija – če bodo po tem masakru seveda še obstajali naslednji rodovi. Vsaka vrsta enot deluje kot nepogrešljiv del celote in potrebno jo je pravilno uporabiti. To igri doda posebno atmosfero, saj nobene enote ne jemljete kot hrano za topove. Tudi to je eden izmed razlogov, zakaj je igra tako nasilna – ampak čudovito nasilna – ob vsakem izgubljenem vojačku boste čutili izgubo.

Vendar pa ima način za enega igralca eno hudo pomanjkljivost, in sicer na občutljivem področju umetne pameti. Sovražnik trmoglavo in z zavezanimi očmi tava pred vaš merek, prav tako pa se nikoli ne počutite dovolj ogroženo in obupano, da bi atmosferični potencial igre resnično izkoristili, saj vedno veste, da lahko kadarkoli zaprosite za okrepitve. Resda se lahko nasprotnikov rešite prebrisano ali pa v stilu nož na nož, a za inteligenten in taktičen boj sta vseeno potrebna dva – računalnik si na tem področju pri igranju vedno vzame dopust.

Prav tako pa igri *World in Conflict* nekoliko zmanjka tudi pri celostni podobi. Osrednja zgodba, ki jo lastnoustno bere sam Alec Baldwin, prehaja od globine epskih razsežnosti pa vse do plitkosti, ki bi jo raztrgali še v Bollywoodu. Fotomontaža in animirani prizori so prav tako nekonsistentni. Vse od smešnih in domiselnih pa do dolgočasnih in nelogičnih. Zgodba je zanimiva, vendar tudi boleče očitna in predvidljiva. Takšna nihanja v podobi močno ma-

TAKTIČEN NAPAD

1 Izven vidnega polja se skriva cel kup težkega topništva, ki lahko poskrbi za te ogromne raketne baraže. Je odlična zaščita proti vkopanim sovražnikom.

2 Ti tanki imajo posebne zmožnosti, na primer visoko eksplozivne naboje. Po uporabi se morajo ohladiti.

3 No, ti fantje so mrtvi. Da bi dodatno poskrbeli za njihov odhod v večna lovišča, lahko z menijem zgoraj levo na pomoč pokličete ognjeno podporo. V načinu za enega igralca je ta podpora odvisna od zgodbe, v večigralskem načinu pa se nabere sčasoma.

4 Tovrstne mape so pehoti prijazne, saj lahko ubožce med drevesi skrijete pred zvedavimi helikopterji ali nevarnim orožjem.

5 Stavbe lahko uporabite kot še boljše kritje za vojake, čeprav jih lahko nasprotniki hitro odkrijejo. Pozorno poglejte in videli boste osupljivo stopnjo podrobnosti – vojaki se nagibajo skozi okno in se na balkonih pripravljajo na boj.

jejo način za enega igralca, saj gre za nerodnosti, ki bi jih bilo mogoče enostavno odpraviti, vendar pa zelo moteče, če razvijalci možnosti odpravljanja ne izkoristijo.

Na srečo pa je tu še večigralstvo. Tu *World in Conflict* zasije kot nova zvezda. Zasnova večigralskega načina je preprosta, izvedba pa zelo kompleksna: 20-minutne borbe, v katerih morate za zmago zajeti in obraniti določene strateške točke na zemljevidu. Koncept je podoben EA-jevi seriji *Battlefield*, le da tokrat niste na bojnem polju, temveč z višine nadzorujete svoj kupček enot. Lahko se poslužite katerekoli taktike, ki se je naučite v puščavniškem načinu, vendar pa lahko naenkrat nadzorujete le en segment vojske – helikopterje, tankovske pošasti, ubogo pehoto ... Tako specifične naloge so nekaj, česar v moštvenih igrah doslej še nismo videli. *World in Conflict* tako bolj spominja na *Unreal Tournament* v akciji na kakšnem javnem strežniku kot pa na realno-časovno strategijo.

Ker se vam ni potrebno ubadati z gradnjo baze (vse okrepitve prispejo po zračni pošti), morate vso svojo pozornost nameniti temu, da prelisičite nasprotnika, pri čemer pa lahko izbirate med celo paleto taktičnih ukan, na primer skrivanjem v gozdovih, dimnimi zavesami, pa vse do ultimativnega reševalca sporov – atomske bombe. Ker posameznik naenkrat upravlja le z enim delom vojske, ima igra velik potencial za organizirano moštveno igro. Pri tovrstnih igrah in naključnih moštvenih kameradih je koordinirano taktiko zelo težko vzpostaviti in večina bojev je bolj odvisnih od sreče oziroma nesreče kot pa spretnosti in taktike. *World in Conflict* pa organiziran boj precej olajša, saj so igralci celo prisiljeniv sodelovanje, če nočejo prehitro izginiti z bojnega zemljevida. Upamo si napovedati, da bo ta igra družila precejšnjo skupnost igralcev, katerim bo ta nova pasma moštvene strategije predstavljala novi *Counter-Strike*. Ja, tako zelo obeta ta novi poligon za večigralske masakre.

Zgoraj Lep videz, zadostna taktična globina, pa še krasno je upravljati z enotami. Kaj še čakate?

Brez dvoma je *World in Conflict* ena največjih iger letošnjega leta. Za to je krivo predvsem inovativno in olajšano večigralstvo, lepo, a pomanjkljivo enoigralstvo pa k temu ne pripomore preveč. Močno dvomimo, da bo komu žal za nakup te igre. Glede na to, kako dobra je bila kampanja v *Ground Control*, nas čudi, zakaj ni Massive potenciala te igre razvil do popolnosti tudi v puščavniškem načinu – glede na videno je bilo odlično zasnovo igre res težko pokvariti. Morda so si pri razvoju zadali preveč visokoleteče cilje ali pa strojno oblikovanje igre ni bilo doraslo grafični podobi. Kakorkoli že, v sladkem koktajlu *World in Conflict* najdemo tudi vejico pelina, ki pa nikakor ni dovolj grenka, da bi preveč pokvarila celotni vtis.

Tako se čutimo poklicane, da vam zabičamo, da to igro kupite takoj in brez nepotrebnega zavlačevanja, kljub nekaj malim pomanjkljivostim, zaradi katerih smo sitnarili. Gre za naslov, ki ga ne bo hotel zamuditi noben igričar, še posebej če premorete nekaj ur prostega časa na teden za večigralstvo. Povsem se zavedamo, da za večino lepe eksplozije v realno-časovni strategiji niso dovolj in da bo na tem področju nekaj razočaranja. Vendar pa bo ta neprijetni občutek hitro pozdravila spektakularnost igre: neskončne artilerijske baraže, ravnanje celotnih mest z zemljo, osupljivo lepo in božično okrašeno mesto, prekrito s snegom, bela svetloba in zlovešča goba, ki se dviga nad jedrsko eksplozijo. *World in Conflict* ponuja toliko, da jo preprosto morate igrati. Čista uničevalska zabava. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena

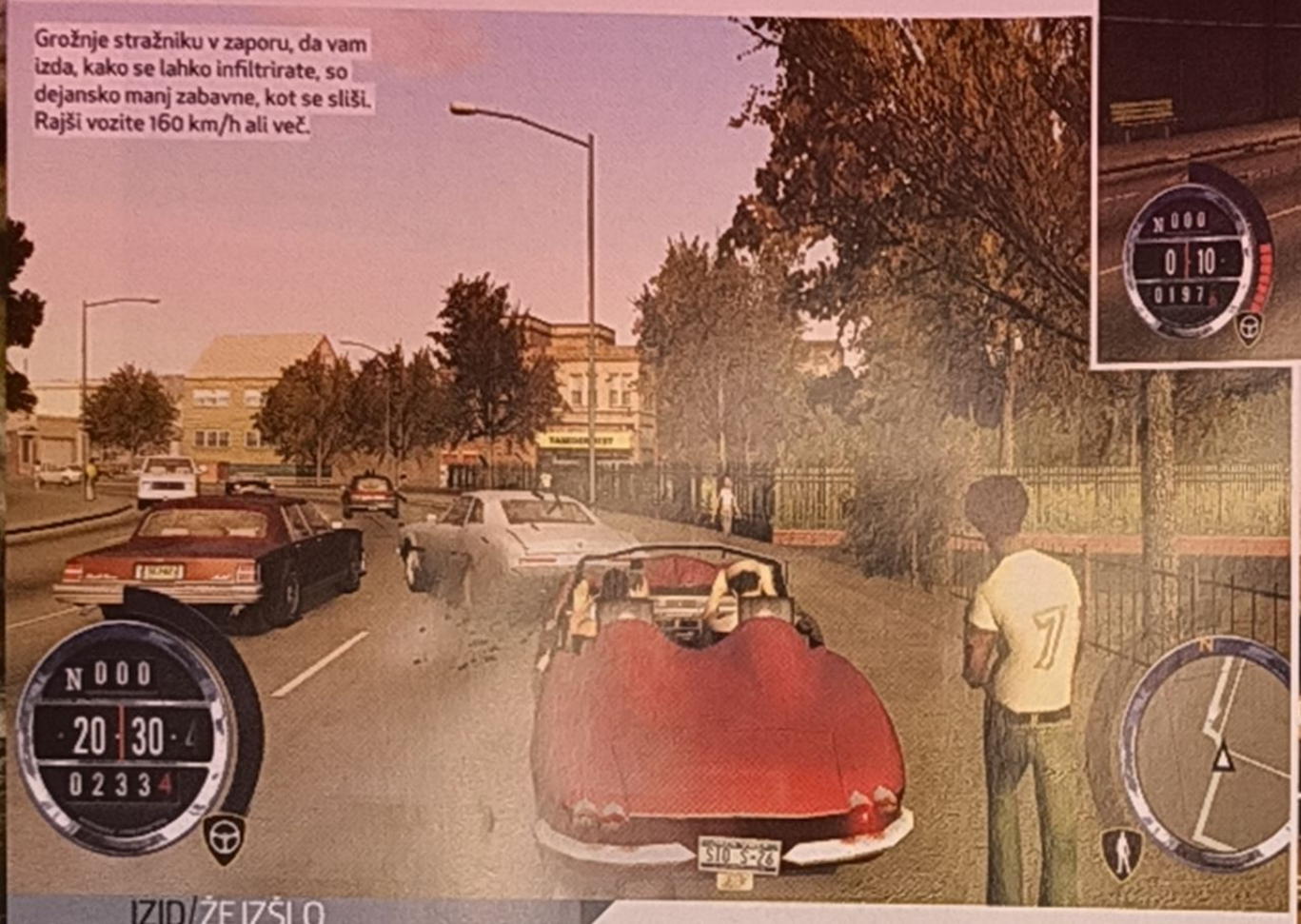
Min 2GHz, 512MB RAM, DX7 3D kartica
Opt Dual Core, 2GB RAM, DX9 3D kartica

✓ Grafično radodarna ✓ Briljantno realiziran nadzor
✗ Zasvojljiva ✗ Nekaj šibkih enoigralskih misij

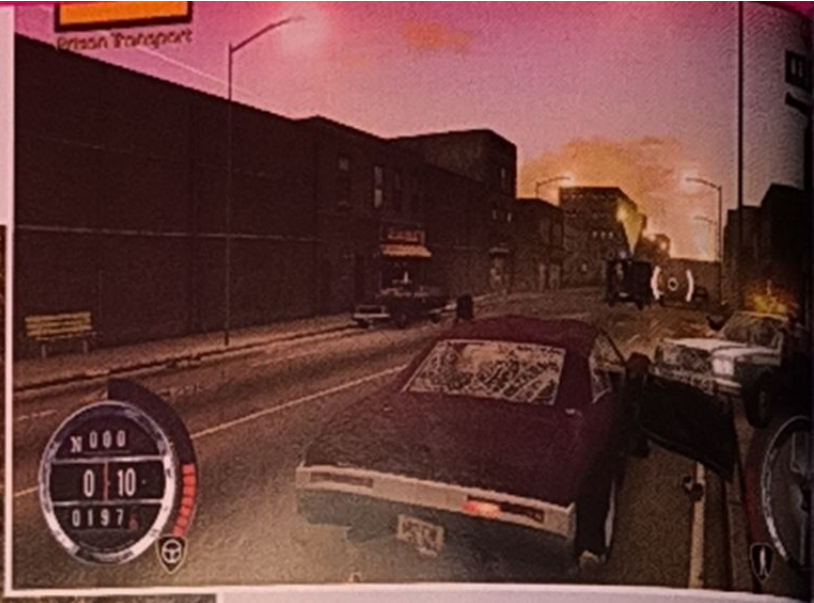
Nova mojstrovina fantov pri Massive, in ena najlepših oblik vojne, kar jih boste kdaj videli. Če ste ljubitelji strategij, to morate imeti.

90

VIRUS? KAJ JE ŽE TO?
www.NORMAN.si



Grožnje stražniku v zaporu, da vam izda, kako se lahko infiltrirate, so dejansko manj zabavne, kot se sliši. Rajši vozite 160 km/h ali več.



Pri tej nalogi, pri kateri ste na vrhu strehe, boste podoživeli Jackass – vključno s padanjem s strehe in pristajanjem na vašem premoženju.

Upali smo, da se bomo s tem JCB-jem lahko podali na razbijaški potep, a edino, kar lahko z njim razbijete, je zid.

IZID/ŽE IZŠLO

Driver: Parallel Lines

Paralelo z dobrimi igrami bi tukaj težko povlekli

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ubisoft
- **Razvijalec** Ubisoft
- **Večigralstvo** Ga ni
- **Zvrst** Simulacija vožnje
- **Na spletu** www.atari.com/driver

Leta 1978 je bil New York, če lahko sodimo po tem, kaj piše na ovitku te igre, najbolj vroče (pa ne po temperaturi) mesto na svetu. Mislimo pa, da je bila beseda, ki jo je pisec iskal, prej "mlačno". Razvijalci so se morali gotovo zelo potruditi, da jim je uspelo eno najbolj živahnih mest na svetu naslikati tako dolgočasno, in niti pesem *Peaches* skupine The Stranglers igri ne more vdahniti življenja.

Nismo povsem prepričani, kaj se je zgodilo s serijo *Driver*. Prva igra je bila odlična mešanica preganjanja z avtomobili, ki so zaznamovali krimi-trilerje iz sedemdesetih. Skoraj nemogoče jo je bilo igrati brez mrmranja naslovne pesmi filma *Bullitt*, leno obnašanje jeklenih pošasti, ko ste stransko drseli po ulici, polni lepenkastih škatel, pa je bil čisti hollywoodski realizem. V *Parallel Lines* pa morate ujčkati nekega hipija z odporom do nadzornega sistema miške in tipkovnice, medtem ko se vlači naokrog po neživljenjski izvedbi Velikega jabolka.

Sam nadzor avtomobila je precej dober in občasno dobite tudi kakšno domiselno nalogo, na primer preganjanje helikopterja z motornim kolesom, v glavnem pa gre le za naloge, v katerih morate pripeljati do določene točke, se znebiti policije in nato peljati nazaj. Zgodba je na nivoju filmov B-produkcije, v nobeni od oseb, ki jih srečate na svojih popotovanjih, pa ne boste našli niti trohice inteligence ali šarma. Kot posledica postane zbiranje motivacije, da bi igro sploh pognali, kaj šele da bi se dejansko kam odpeljali, obratno sorazmerno s časom, ki ga za igro porabite.

Veliki preobrat igre *Parallel Lines*, ki je približno tako vznemirljiv kot to, da ste ujeti na avtobusu, polnem računovodij, je ta, da vas igra katapultira naprej v leto 2006, kjer lahko vozite po podobno pusti izvedbi istega mesta, le da tokrat z ustrezno bolj bleščečimi stavbami in veliko luknjo na mestu, kjer je včasih stal World Trade Center. Preobrat nikakor ne poživi zgodbe, ki vam do te točke ukrade že veliko preveč časa.

Grafično gledano je igra prava gradavsa – modeli so sestavljeni iz mizernega števila poligonov in teksture so grozne, kar daje celotni igri prikus pustosti. Zadnjih nekaj mesecev se neprestano pritožujemo, da igre za Xbox 360 niso niti približno tako lepe na naših dveh GeForceih 8800, vendar pas nas leto in pol stara igra za PS2 spomni, kako srečni smo lahko v resnici.

Driver: Parallel Lines pokaže le to, kako dobro Rockstarju uspeva serija *Grand Theft Auto*. Samo mesto kot dirkališče ni dovolj, če ga ne napolnite z zanimivimi osebami in vznemirljivo zgodbo. Na žalost ta igra ne premore nič od tega. ¤ PCF

"Pokaže le to, kako dobro Rockstarju uspeva serija Grand Theft Auto"

PCFormat Ocena

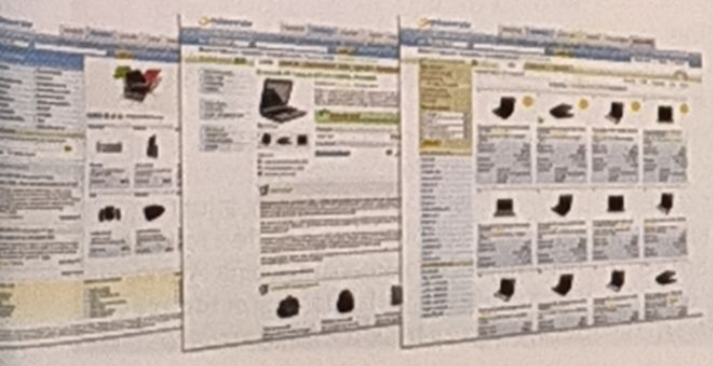
Min 2Ghz, 256RAM, 64MB 3D kartica

Opt 3Ghz, 512MB RAM, 128 3D kartica

✓ Dobra glasba ✓ Verodostojno obnašanje avtov
✗ Zdolgočasen New York ✗ Zgodba je neumna

Premalo *Bullitta* in preveč *Beverly Hills 90210*. Izčrpna lekcija, kako napraviti slab klon igre *Grand Theft Auto*.

54



Spletno nakupovanje nove generacije!

Spletni center sodobnih nakupov mimovrste=) odpira popolnoma nove dimenzije spletnega nakupovanja pri nas. S prenovljenim uporabniškim vmesnikom, novimi funkcionalnostmi in vsebinami, video predstavitvami, novičkami, bogatim izborom prodajnega programa in ugodnimi cenami predstavljamo najprijaznejšo spletno trgovino v Sloveniji ta hip. Nakupovanje še nikoli ni bilo tako preprosto, udobno, zabavno in varno! S samostojnim spletnim centrom podjetnih nakupov (B2B) smo poskrbeli tudi za vse samostojne podjetnike ter majhna, srednja in velika podjetja. Poleg vrhunske ponudbe in ugodnih cen vam ponujamo še posebne popuste in druge ugodnosti pri nakupu!

-% B2B www.mimovrste.com

mimovrste
Spletni center sodobnih nakupov™

Razsekati ali premlatiti? "Razgibani" *Loki* postreže nekaj za vsak RPG okus.

LOKI

Naš bog nas je poslal na misijo. Menda moramo vse pobiti in jim pobrati dragocenosti. Ste doma?

ZD/ŽE IZŠLO

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ascaron/93Games
- **Razvijalec** Cyanide
- **Zvrst** Zelo akcijsko igranje vlog (RPG)
- **Na spletu** www.loki-game.com

Tale igra RPG je sicer morda res poimenovana po nordijskem bogu vse nagajivosti in zla, a zgolj spremenjeno ime nas, dragi razvijalci, ne zavede. Ko vidimo klon, ga prepoznamo. No, morda ne bi prepoznali ovce Dolly sredi črede polavtomatskih obiralk grmovja, ampak tole... za tole pa vemo, kje ste pobrali! Če so sploh pustili kaj lastnega pečata? Hm, ali šteje napis podjetja na ovitku?

Loki je igra, ki bo resnično nemudoma predstavljala drugi dom za kogarkoli, ki je okusil Blizzardovo tretjeosebno domišljijsko mojstrovino "sekaj in razbij", pa še vsem drugim se bo v trenutku posvetilo, da so to že nekje videli. Prebijate se skozi naključno izdelane stopnje, napolnjene s pošastmi, ter naredite masaker iz česarkoli, kar vam pride na pot, vmes pa s kadavrov poberete še neumno velike količine zakladov. Predstavljajte si *Dungeons& Dragons* ob dveh zjutraj, ko imate v riti že 17 skodelic kave in veliko plastenko Pepsija, pomešanega z Red Bulli: mlatite, ubijete, se malce zdravite in zopet mlatite, vaši možgani trzajo kot koruza za pokovko v mikrovalovki, a dejansko ne razmišljate prav nič. Ubij, ubij, ubij, ubij, ubij, ubij, DVIGNJENA STOPNJA JUNAKA, ubij, ubij, ubij, ubij, ubij, ubij, ŠE ENA STOPNJA VEČ, ubij!

Moj Bog!

Loki je nadvse mitološko obarvan, in vam kot tak nudi, da igrate kot skandinavski alternativni drvar, grška seksi vroča bojevnica, obritoglavi čarovnik iz starega Egipta ali azteški šaman s perjem. Vsak izmed likov sam po sebi določa, v katerem kraljestvu boste začeli (sčasoma spoznate vse štiri) ter katere tri bogove lahko častite – med njimi naj recimo omenimo Odina, Ateno, Izido in Mekgajverja. Ops, oprostite, pri zadnjem je za trenutek na tipkovnico

skočila mačka. Pri tem vas vsako božanstvo lahko nauči treh samosvojih bojevniških prijemov.

Avtorji so nasploh mnogo stavili na zanimivost naslova za ponovno preigravanje. Igrajte kot čarovnik ter se poslužujte ognjenih urokov egipčanskega Raja, nato pa se na isti podvig odpravite kot ženska bojevnica, opremljena z znanjem boga vojne Aresa – izkušnja bo povsem drugačna.

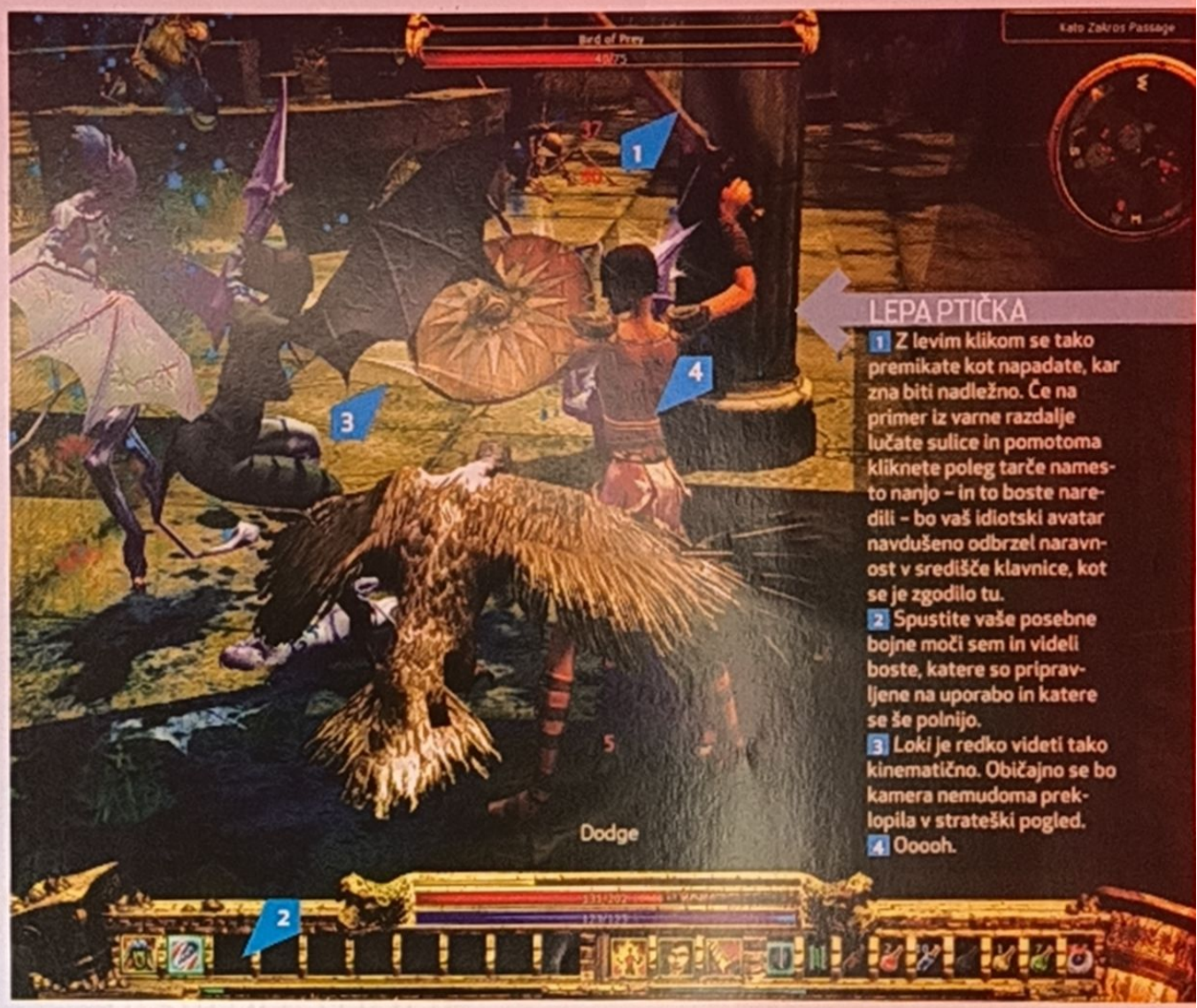
Igra pravzaprav sploh ne more biti dvakrat natanko enaka, saj naloge sicer ostajajo enake, a so sami zemljevidi vsakič znova ustvarjeni naključno.

No, tako je bilo vsaj zamišljeno. Na žalost "naključno tvorjenje" ne pomeni kaj dosti, ko je vsaka stopnja iste vrste praktično povsem enaka kot vse druge. Ko ste enkrat videli eno naključno divjino z grškimi ruševinami ali en kompleks egipčanskih grobnic, ste videli vse divjine in grobnice.

Deja vu

Naloge, ki jih boste prejemali prek teh kot jajce jajcu s pikicami podobnih dežel, se zdijo podobno nerazgibane. Najsi skušate pridobiti telo Ozirisa iz Setove palače ali se odpravite na mirno čajanko s kraljem Minasom, ima vse skupaj en sam, povsem enostaven skupni imenovalec: prebijte se skozi horde pošasti, da pridete do točke X, kjer boste sprožili eno izmed mnogih skript. Ne le, da se ob vsakem igranju Loki zdi, kot da ste nekaj že povsem enakega opravili v *Diablu*, temveč se boste za povrhu počutili, kot da ste natanko isto storili tudi že v igri *Loki*. Več kot le enkrat.

Kakšne odrešilne besede? No, tu je recimo zanimiv sistem hitrega zdravljenja, če se za nekaj sekund ustavite in se razorožite. Morda ne gre za višek inovativnosti, a vseeno predstavlja silno dobrodošlo zadevo v igri, kjer se vse vrti le okoli nenehne akcije in mlatenja. Bolj zagrizeni igralci znajo ceniti še, kako podrobno lahko nastavite svoja orožja in oklep.



LEPA PTIČKA

1 Z levim klikom se tako premikate kot napadate, kar zna biti nadležno. Če na primer iz varne razdalje lučate sulice in pomotoma kliknete poleg tarče namesto nanjo – in to boste naredili – bo vaš idiotski avatar navdušeno odbrzel naravnost v središče klavnice, kot se je zgodilo tu.

2 Spustite vaše posebne bojne moči sem in videli boste, katere so pripravljene na uporabo in katere se še polnijo.

3 *Loki* je redko videti tako kinematično. Običajno se bo kamera nemudoma preklopila v strateški pogled.

4 Ooooh.

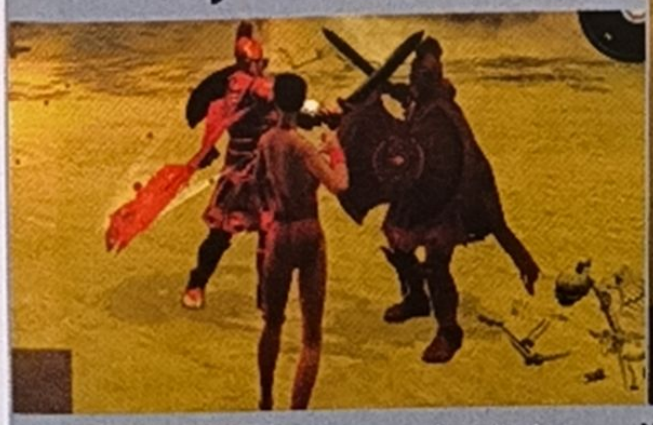
Zgoraj "Umaknite se! Umaknite se! Vsi stran! Te sandale sem videl prvi!"

Naslednjo plus točko *Loki* priznamo za večigralstvo: s prijatelji se lahko združite v skupno nočno moro pošasti iz temnic, na voljo so vam pretepaški dvoboji, odločite pa se lahko celo za spopad ekipe proti ekipi v posebej tovrstnim bitkam prirejeni areni.

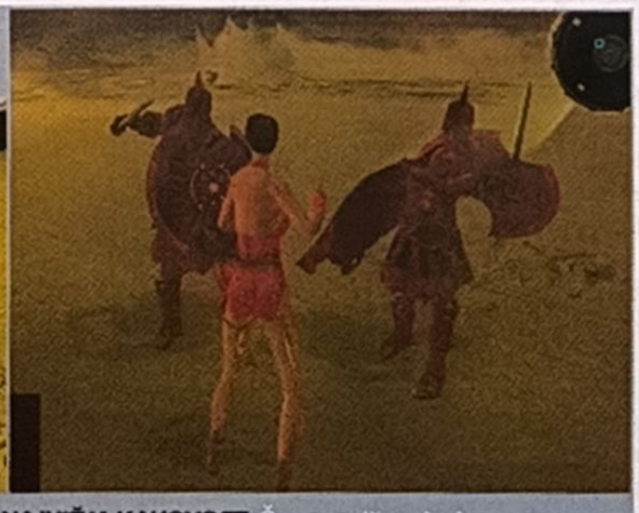
A to so le drobci začimb v enolični juhi. V vseh ostalih pogledih so bili fantje vse prehitro zadovoljni z "zgledovanjem" po starih in preizkušenih formulah. Na žalost v temnih kotih te igre na primer ni nobenih za fiziko dovzetnih pošasti iz *Titan Quest*, prav tako vas ne bo takoj ob začetku prevzel živ domišljijski svet, s kakršnim postreže denimo *Sacred*.

So pa bili avtorji po odločitvi, da bodo nekoga brezobzirno posnemali, silno premeteni vsaj pri izbiri zvrsti. Divji, za tipke naporni, a preprosti spopadi, hitro napredovanje glavnega junaka in neskončna vrsta novih sijočih dragih stvari – to je sveta trojica in hkrati vse, kar potrebuješ da je tvojo igro RPG težko zapustiti in se k njej hkrati lahko vrniti. In *Loki* pri tem ni nikakršna izjema. ¤ **PCF**

Delovanje Nastavitve igre



NAJVIŠJA KAKOVOST Teksture so barvite in podrobne, a čeprav z grafiko ni nič narobe, tudi ni posebno osupljiva. Animacija deluje nekoliko zastarelo.



NAJNIŽJA KAKOVOST Če zmanjšate kakovost tekstur, sprememba ni velika, a izklopite senčenje in igro udari palica grdobe. Na srečo verjetno ne bo treba tako daleč.

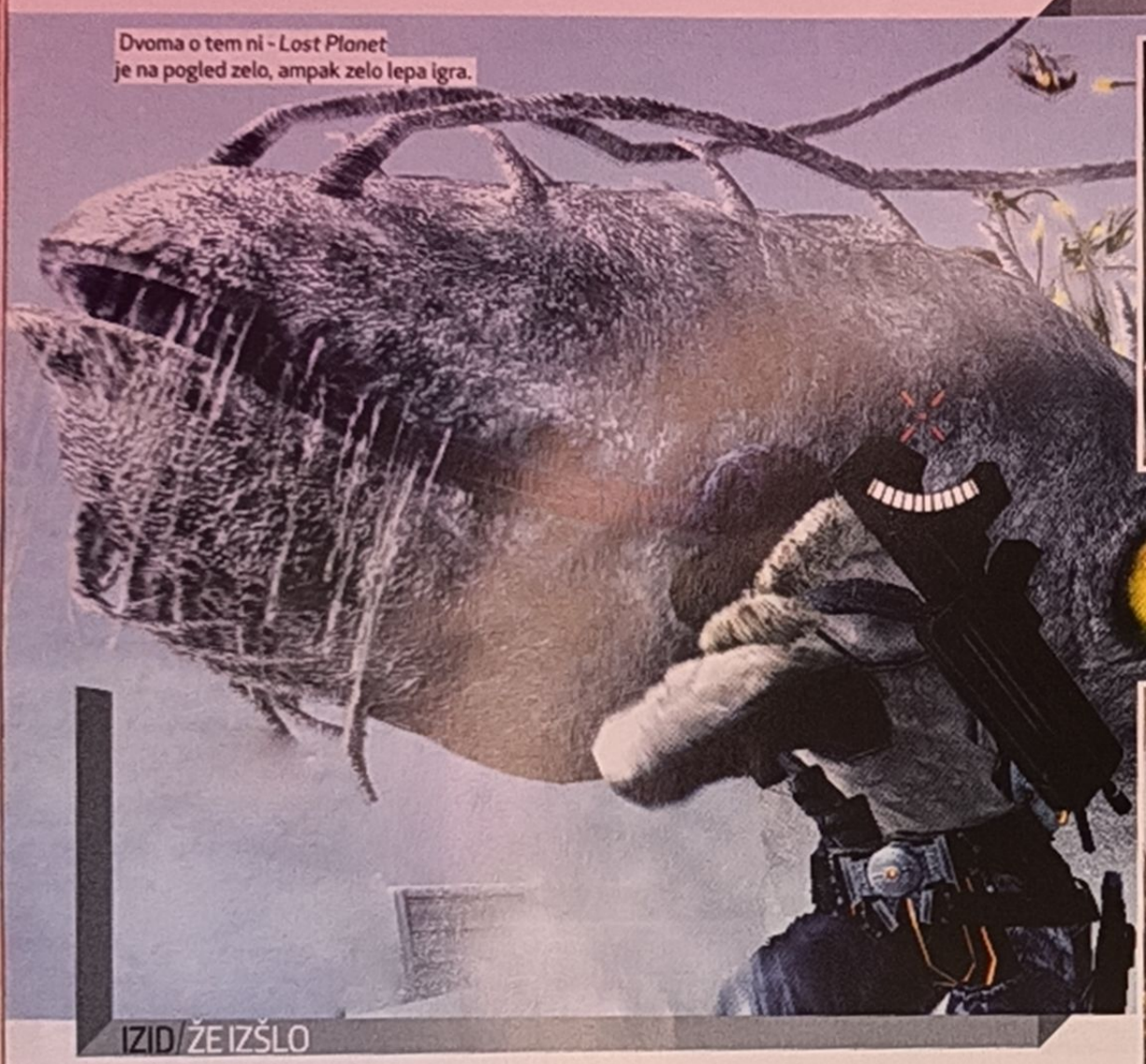
PCFormat Ocena

Min 2GHz, 512MB RAM, 64Mb 3DX9.0c grafična kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256Mb 3DX9.0c grafična kartica

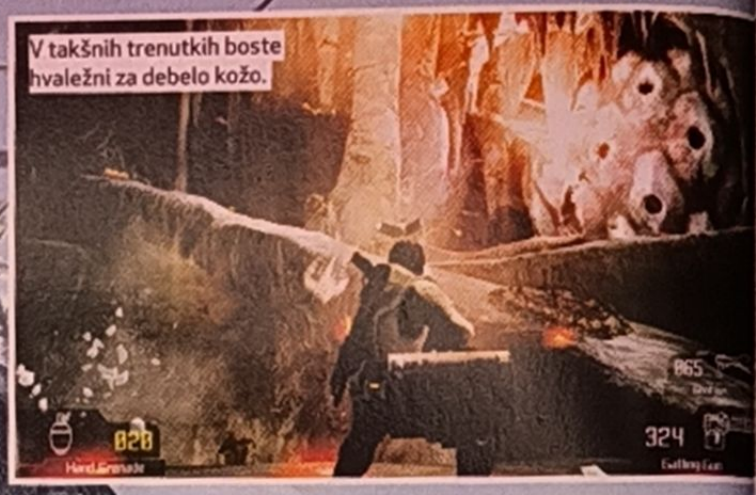
✓ Zasvojljiva, preprosta zabava ✓ Seksi Grkinja
✗ Praktično nič novega ✗ Precej se ponavlja

Solidna, a generična mlatilnica. Če iščete pisano, brezglavo divjanje, je tu nekaj za vas, če želite globino, pa poglejte stran.

62



Dvoma o tem ni - *Lost Planet* je na pogled zelo, ampak zelo lepa igra.



V takšnih trenutkih boste hvaležni za debelo kožo.

Zgoraj Če vam zmanjka ščitov, le zamahnite po tipki E in skočite ven.

IZID/ŽE IZŠLO

Lost Planet Extreme Condition

Ljubljenec konzol zgrmi na PC-je. Ampak ali gre za izgubljenega sina ali zgolj sosedinega pamža, ki ga je oče zaplodil v trenutkih vinjene neprištevnosti?

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Capcom
- **Razvijalec** Capcom
- **Na spletu** www.lostplanet-thegame.com
- **Skupnost** www.lostplanetcommunity.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Nekje proti koncu *Lost Planet* smo se zdrznili: "Hej, smo dejansko sposobni še vztrajati?!" Ves interes za igranje se je razblinil v trenutku, ko smo spoznali, da pretiranih razlogov za to pač ni več. Igra se nadaljuje še nekaj sto metrov pred nami, mi pa že razmišljamo o tem, kako bi raje sedli za *Colinov* volan ali odigrali partijo pokra prek interneta.

A ker je služba, odkar smo nazadnje preverili, bila še vedno služba, smo bili primorani pogoltniti slino in zvoziti zadevo do konca. Nekako nam celotna stvar ni sedla, in glede na to, da gre za igro, katere proračun bi zlahka lahko primerjali z BDP-jem kakšne državice, nam je pomanjkanje lastnosti, v katerih lahko uživamo v novodobnih naslovih, vzel voljo še do kasnejšega opisa. Scenarij je tako zanič, da nam je res žal, da obstajajo igre, kot je *Metal Gear Solid*, kjer se razvijalci vsaj trudijo, če drugega ne. No, *Planet* kar brca v temo.

Pa saj ni tako zelo slab... ali pač? Vmesne sekvence zelo slabe, a ker gre za igro, v kateri je zgodba razvijalcem španska vas, to niti ni tako zelo pomembno. Gre za strelsko igro stare šole "skači, tekaj in streljaj", katere korenine bi zlahka iskali že v igrah osemdesetih let prejšnjega stoletja, kot je bil recimo *Commando*. Tudi umetna pamet ni posebej spretna - je precej pasivna in se ji sicer ljubi streljati nazaj na vas, ne da pa se ji premakniti pet metrov, da bi vas poskušala presenetiti od strani. *Lost Planet* je igra, ki prisega na eksplozije in njihovo velikost, podrobnosti pa pušča kilometre zadaj. Določeni nasprotniki so celo prekriti s svetlečimi pokazatelji, kamor jim je potrebno nasuti svinca, da bodo pocrkali. Točno, to je arkadna igra in lahko jo je prav sram tega nemarnega dejstva. Razvijalce pa sram, da so nas poskušali peljati žejne čez vodo.

Izgubljen cilj?

No... ne čisto zares. Arkadno vzdušje poskrbi za to, da vas ta mešanica med igro naslednje generacije in konzolno igro iz devetdesetih rahlo pritegne. Če bi pred desetimi leti vprašali pamže, kakšna bo leta 2007 dobra akcijska igra, bi najverjetneje iz klobuka potegnili *Lost Planet*. Še posebej, če bi vzorčna anketna skupina ne imela kaj dosti domišljije. Svet je zaledenel in spopasti se morate z mešanico nasprotnikov, ki obsegajo vse od ljudi (korporativni izmečki in pirati) do idiotskih nezemljanov, ki slišijo na ime Akridi. (Zakaj hudiča bi jih tako poimenovali? Razen, če jih je odkril g. Akrid?) Medtem ko je nabor orožij standardno nezanimiv, se igra od podobnih razlikuje po tem, da vam je omogočeno skočiti v katero izmed robotskih oblačil. Ta postanejo še kar uporabna med šponanjem projektilov po zraku, ki zamegljujejo vid. Dovolj jih je za vsak okus in obsegajo vse, od standardnih

Zgoraj Kolena, ki se svetijo, ha? Le kdo bi se spomnil?

Zgoraj Ah ta domačnost stopenj klofanja s šefi...

pohodnih strojev do vrtačev, ki se transformirajo v pajkovce, obenem pa lahko nekaterim odstranite kakšen kos in sejete globalno ogrevanje naprej tudi z njim. Prava mačo stvar.

Grrrrrrr...

In mačo tudi morate biti, konec koncev je to igra za moško populacijo. Če se *Lost Planet* v čem odlikuje, se odlikuje v tem, koliko nasprotnikov je občasno zmožen popeljati naravnost pred točo svinca iz vaših ropotulj. Vizualno to presega marsikaj in uživali boste ob crkavanju nasprotnikov. Kjer so pisci zgodb zatajili, je očitno uspelo umetnikom posebnih učinkov. Ko bi le bil nadzor nad dogajanjem boljši. Menjavanje med orožji in eksplozije bodo spotikale in ustavljale vaš lik, kar se bo sprevrglo v eno navadno šepanje po zaslonu. Pa še vedno boste ostali živi. Ena izmed bolj nenavadnih lastnosti igre je, kako lahko vzdržujete svoje zdravje, in sicer tako, da pobirate termalno energijo od svojih nasprotnikov. Če je le imate kaj, se vam bo zdravje povrnilo v nekaj sekundah. Kar pomeni, da boste seveda neustavljivi, saj je nasprotnikov preveč in možnosti za to, da vas uničijo, premalo, še posebej na privzeti težavnostni stopnji, kjer vam res ne more biti hudega. Edina možnost, da se stegnete v ledu, je ta, da nikjer ne uspete najti koščka energije. To se nam je pripetilo na primer med bojem s šefom stopnje, in sicer med čakanjem, da se ta končno stegne. A to je že povsem druga zgodba, ki ima korenine spet v tisti sijajni zasnovi igre... Frustracija ni prava beseda za to. Ali pa, če dobro pomislimo, je natančno prava beseda za to.

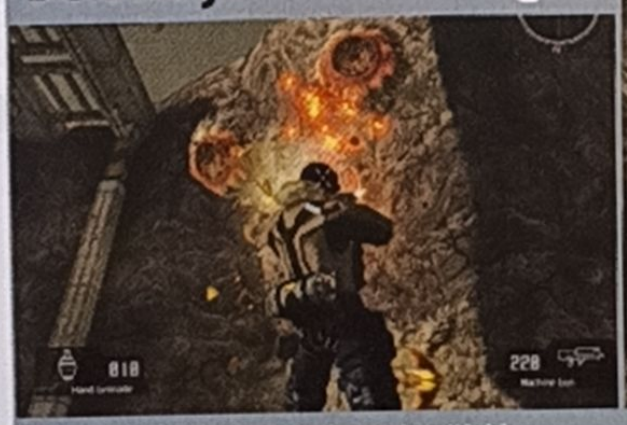
> "Frustracija ni prava beseda. Ali pa, če pomislimo, tudi je..."

Sem nesmrten!

Pravzaprav to sploh ni pomembno. Različica za PC je lažja tudi zaradi uporabe tipkovnice in miške. Po petih urah streljanja po nasprotnikih smo se znašli pred zadnjim šefom. Mogoče pa so razvijalci mislili, da bo tale igra pa le upravičila nakup igralnega ploščka. Pa kaj še. Raje denarce zapravite za hamburek in kokakolo.

Lost Planet je lep prikaz, da predelave naslovov za konzole na PC niso vedno pot do večjega dobička. Predvsem zaradi zavoženosti igre že v samem startu razvoja. In kot potencialni kupci lahko glede podobnih podtikanj z vso pravico nergamo na glas. ¤ PCF

Delovanje Nastavitve igre



MAKSIMUM Igra bo sprejela vse, kar ji lahko ponudi vaša grafična kartica. Več bo posebnih učinkov, žarenja – trikov ima v rokavu kar nekaj.

MINIMUM Lahko se poslovite od podrobnosti, bo pa še vedno privlačna. Pravzaprav boste nemara tako lahko bolje videli potek dogajanja in bojev.

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica

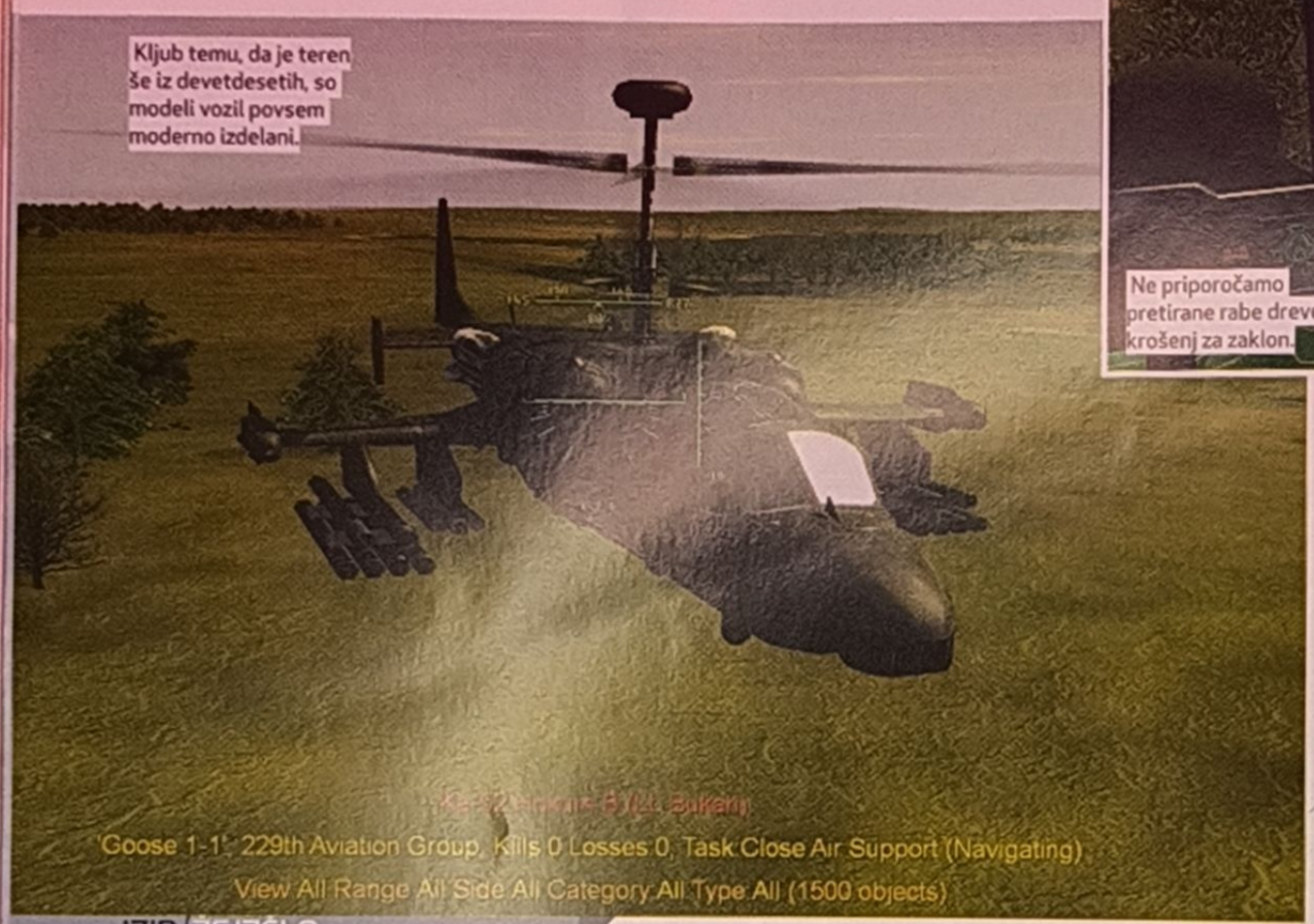
Opt Vista, Core 2 Duo 2,4GHz, 2GB RAM, GF8800

✓ Grafično skulirana ✓ Robotska oprava

✗ Predolge vmesne sekvence ✗ Prekratka

Ne bo pretresla ne zvrsti ne vas. Je pravzaprav le prenesena s konzole in prekratka. Le redki bodo v mrazu vztrajali do konca.

54

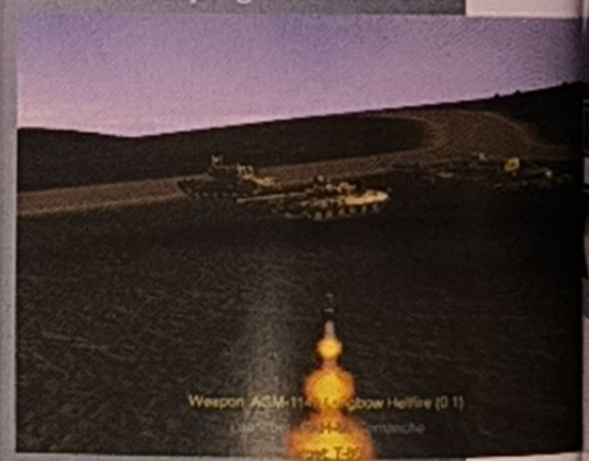


Kljub temu, da je teren še iz devetdesetih, so modeli vozil povsem moderno izdelani.

Ne priporočamo pretirane rabe drevesnih krošenj za zaklon.

Bori se ali beži

V kampanji vam akcije ne bo manjkalo. Vrzite se torej v način Skirmish ali Campaign ter izberite katero izmed misij, ki so vam na voljo v kontekstu posameznih konfliktov, ki jih igra obravnava.



Počasni in neokretni tanki so vedno hvaležne žrtve natančnih raket helikopterja.

IZID/ŽE IZŠLO

Enemy Engaged 2

Slab začetek, a spodoben, težaven konec

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** G2 Games
- **Razvijalec** G2 CES
- **Večigralstvo** Internet/LAN
- **Zvrst** Simulacija
- **Na spletu** www.eech2.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Okej, da kar takoj razjasnimo: tole ni *Desert Strike*. Pred vami je čisto zadovoljiva simulacija helikopterja s poudarkom na podrobnostih tam, kjer morajo biti, in manjkom vsega ostalega. Če se vam je zahotelo taktičnega letenja, potem imate pač srečo, da je bolje, če iščete akcijsko letenje s zrakomlatom, da greste drugam. Nimate namreč sreče.

Enemy Engaged 2 je konkretno resna simulacija, ki bo sedla predvsem igralcem, ki se bližnjic na tipkovnici ne bojijo kot hudič križa, obenem pa bodo ob igranju znali uživati tudi nedeljski piloti. Čeprav vas bo hotel prvi pogled na priloženo zloženko z nadzornimi tipkami prepričati drugače. Vsaki tipki so namreč pripisane tri različne funkcije in dejstvo, da osnovnega vodiča na temo obvladovanja helikopterja v igri ni, vas bo postavilo na realna tla. Časovna krivulja učenja je dolga, začetniki pač brez pritiskanja tipk vsepovprek po tipkovnici ne boste zdržali prav dolgo. Ko vam bo uspelo vzleteti, bo drugače. No, vsaj moralo bi biti. Ko boste tam zgoraj, se bo verjetnost, da se boste kmalu znašli spet spodaj, večala iz sekunde v sekundo.

Priznamo, igra je od hudiča, a po drugi strani niti ni igra. Ker če bi slednje bila, bi razvijalci vsekakor zapravili več časa za modeliranje terena, ki je videti nemarno podoben skozi vse misije, pa naj gre gre za Libijo, Tajvan ali Južno Korejo. Podobno ljubečemu odnosu pa se ne pridružujejo modeli letečih naprav - ti so odlično podrobni in so videti prav tako grozeči kot njihovi primerki iz resničnega sveta. Letenje ni mačji kašelj in držati helikopter povsem blizu valovitega terena tudi ne. A za tiste nepotrpežljive je poskrbljeno. Tu je kar spodoben avtopilot, ki vas bo popeljal naravnost do akcije, obstaja pa tudi možnost do 4-krat pospešiti čas letenja, če se vam po akciji mudi na kavo. Ko se boste približali mestu uničenja, boste videli, zakaj podpora infrardečemu sledenju ni tisto, kar bi morala biti. S posebno strojno opremo, ki si jo namestite na leščerbo, lahko določate tarče na zaslonu brez vsakih težav.

Khm, no ja, lepo deluje in uničevanje tarč je res luštno s tem pripomočkom, je pa res, da se vam bo prevečkrat pripetilo, da bo *Enemy Engaged 2* nehal zaznavati vhodni signal, če boste glavo odmaknili preveč od zaslona, in poti nazaj ne bo več.

Res škoda, da boste omejeni zgolj na pilotiranje dveh helikopterjev, a glede na to, da se boste dolgo učili, preden boste obvladali vsaj enega, ne gre jokati preveč. Temu prištejte še odlično kampanjo in generiranje naključnih spopadov, pa dobite res spodobno, čeprav bledo predstavljeno simulacijo bojnega letenja s helikopterjem. ¤ PCF

"Držati vaš helikopter povsem blizu valovitega terena ni mačji kašelj"

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 512MB RAM, 64MB SM2.0 3D kartica
Opt 2,6GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

✓ Simul-tastična ✗ Mlahava funkcija IR
✓ Odlična zasnova kampanje ✗ Bleda podoba

Nihče ne bo pogledoval čez vaša ramena in vam zavidal, če pa želite, vas zna tale igra posrkati vase. Še posebej, če ste ljubitelj pravih simulacij.

79

IZID/ŽE IZŠLO

Transformers

Njihova vojna - o, naša duševna bolečina...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Activision
- **Razvijalec** Traveller's Tales
- **Večigralstvo** Ne, sploh
- **Na spletu** www.transformersgame.com
- **Skupnost** www.seibertron.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Nekdo bi lahko izustil, da imamo opisovalci pri opisovanju iger, razvitih po filmskih "mojstrovinah", pravzaprav zelo lahko delo. Običajno namreč zaradi pohlepa založnikov in splošnega prepričanja razvijalcev, da si bodo prislužili lahke evre, tovrstne igre izpadejo vse kaj drugega kot spodobne. Gre za podzvrst iger, za katero pa ne moremo kriviti licence Transformerjev - vsi namreč vemo, da imajo velik potencial, ki pa je tokrat ponovno žal ostal premalo izkoriščen.

Vsaka licenčna igra se kojci zaleti v dve veliki prepreki. Prvič, nekdo si je izmislil, da mora biti tretjeosebna in mora biti akcijsko naravnana (popolnoma zmedena kamera je stranski produkt te odločitve), igralci pa se morajo poistovetiti z glavnim junakom zgodbe. Seveda pa gre pri zvrsti filmskih uspešnic tudi za uničevanje - in to tiste najbolj žlahtne sorte. Ker pa se boji v igrah največkrat merijo v sekundah, in ne v minutah, kot v filmih, jih mora biti temu primerno več in morajo se ponavljati kot jara kača, stekel polž in kompletna Krtkova druščina povrhu. S to razliko, da je Krtek car.

Pa drugič, junaki so v filmih nepremagljivi. Spiderman jih dobi po kepi, a ne skovikne, Gandalf prijezdi nazaj s spolirano brado in Avtoboti morajo preživeti, kajne? Ali pa se občinstvo zjoka. A v igri Optimus Prime ne sme biti neustavljiva sila ali pa ne bo nobenega izziva za igralce. Tako so razvijalci primorani stvar omejiti. Tudi v tem naslovu gre pač za neužitne ovire v slogu časovnih omejitev in merjenj. Megatron ni Optimusov nadsovražnik, to vlogo prevzame zelena točka na radarju, ki jo je potrebno doseči v času 30 sekund. Kar je povsem debilen poskus tega, da bi igralcu preprečili, da bi mu po velikih robotih šlo na kozlanje. Misije tako sestojijo iz vrste oznak na zemljevidu, ki jih je potrebno doseči, jim slediti ali pa imeti še kak beden spopad, ko boste tja končno prispeli. Kaj drugega izven misij početi ni. Razen razbijanja. Dolgočasnega, kajpada.

Tehnološko igra seveda ni dorasla tem velikim neuničljivim robotom, in naglica založnika, da bi se čim prej začela prodajati, je vidna na vsakem koraku. To bi moralo biti z zakonom prepovedano, saj se z onkraj Marsa vidi, da je kompletna postava sodelujočih pri igri po tistem, ko so videli, da jim ne bo v času uspelo, preprosto obupala. ¤ PCF

Čustveni izliv

V igri sta tudi Prime in Megatron iz prve generacije, mogoče ju je odkleniti, a zgolj z debilnim iskanjem skritih ikon. Kot glavni nasprotnik se pojavi Shockwave, kar namiguje, da se pač ne bo pojavil v nadaljevanju.

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica

- Transformerji so kul, spreminjanje tudi
- Enostavni boji
- Grozljiva zasnova nalog
- Še hujši fizikalni model, nič ni videti resnično

Šolski primer, kako uničiti zabavo, ki se je naj sploh ne bi dalo uničiti. Dajte nam že enkrat prave robote, gospodje, in se ne šlepajte.

48

Vraga, moje letalo je začelo goreti. Bojim se, da bom kmalu v ledenem objemu Pacifika...

IZID/ŽE IZŠLO

Attack on Pearl Harbor

Kot da Michael Bay še ni bil dovolj tepen zaradi filma...

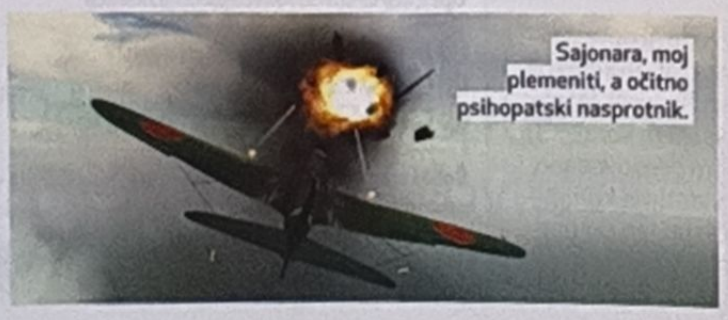
OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ascaron
- **Razvijalec** Legendo
- **Zvrst** Streljanje
- **Večigralstvo** LAN
- **Na spletu** www.pearlharbor-thegame.com
- **Skupnost** www.ascaron-forum.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Aaaa, takšno naj bi bilo letenje: neomejena količina streliva ter preprosto merjenje in streljanje. Kdo bi zadevo poimenoval za omejeno, a *Pacific Heroes*... pardon... *Attack on Pearl Harbour* je v svojem srcu preprosto strelska igra.

Vemo, da je na področju izvirnosti danes težko dobiti visoke ocene, a *AoPH* se niti potrudi ne. Popolnoma enako igro v malenkost drugačni preobleki smo v zadnjih letih igrali že večkrat. Tudi stripovske vmesne sekvence med trenutki zračnega nasilja niso neka posebna noviteta.

Šviganje po zraku in sestreljevanje Zerov ali P40 je zadovoljstvo brez kakšne globine. Koga briga, če vaše letalo ne začne živčno poskakovati ali celo strmoglavljati, kakor hitro krmilo potegnete v napačno smer - ta igra je pač posvečena letenju in sestreljevanju, ničemer drugemu. Če niste vrženi na zgodovinska dejstva, boste v letenju uživali, saj brenčači švigajo po nebu kot moderna športna letala.



Sajonara, moj plemeniti, a očitno psihopatski nasprotnik.

Sodelujete lahko v štirih kampanjah, po dve za Japonce in Američane, a med misijami ni posebnih razlik, če izvzamemo očitne kozmetične spremembe na vašemu letalu. Tudi za posebej dolgo vas kampanje ne bodo nalepile pred zaslone; mi smo prvo kampanjo končali v kakšnih dveh, treh urah. Pogled na dogajanje s perspektive druge strani ne doda česa posebej novega poleg nekaj dodatnih ur streljanja v dveh kampanjah. Od igranja v vlogi pilota kamikaze pač ne morete pričakovati neke zabave. No, vsaj dolge zabave ne.

Med letali, s katerimi lahko letite, ni druge razlike od količine tovora ki jo lahko prenašajo, kar je samo še dodaten prispevek k pomanjkanju razgibanosti, ki napada igro kot plesen gorgonzolo. Škoda, da se avtorji pri tem niso bolj potrudili, saj je preganjanje poševnookcev oziroma Jenkijev po pacifiškem nebu prav zabavno opravilo. Ne pričakujemo, da bo vsaka igra potiskala meje naprej, vendar nekaj malega raznolikosti bi vseeno radi videli.

Če bi cena igri padla pod 15 evrov, bi vam nakup priporočali. A takšna kot je, preveč spominja na občutke pri gledanju filma s podobnim naslovom in Benom Affleckom v glavni vlogi - prazno in brez idej. ¤ PCF

Zgoraj Zavedamo se, da letimo malo preblizu tlem, zato že popravljamo situacijo.

Večni amater

Po nekaj urah igranja smo dosegli čin admirala in sestrelili že polovico japonskih zračnih sil. Bravo mi. Je pa tu na mestu vprašanje, zakaj smo še vedno v prvih bojnih vrstah in ne za pisarniško mizo.

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2,4GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

- Eksplozivna zračna akcija
- Zleze pod kožo
- Simulacija niti pod "razno"
- Manjka razgibanosti

Odlična zabava, dokler traja, a ko se boste naveličali zračnih dvobojev, vam ne bo imela pokazati kakšnega novega trika.

74

IZID/ŽE IZŠLO

Flyboys

Leteči fantje so komaj sposobni vzleteti

Založnik JoWood
Na spletu www.jowood.com

Kot mlečnozobi mladci smo veliko deževnih popoldnevov preživeli v letečih krstah s krili v klasični simulaciji letenja *Red Baron*. Ko smo dobili v kremplje *Flyboys* smo upali, da bomo končno lahko podoživeli zračne dvoboje 1. svetovne vojne, ki so nas v preteklosti tako očarali. Kako zelo smo se motili.

Flyboys je igra, narejena po licenci menda epskega filma z enakim naslovom. No, v filmu je igral tudi Jean Reno, tako da zanič ravno ni mogel biti. Vseeno pa ne verjamemo, da bo igro kupila množica ljudi samo zato, ker jim je bilo zabavno gledati letečega Francoza, če pa bi imeli priložnost igro pred nakupom tudi preizkusiti, je ne bi kupili niti zaradi njene igralnosti.

Čaka vas 12 misij, povezanih v kampanjo, tri od teh pa od vas zahtevajo komaj kaj letenja in še manj pritiskanja na sprožilec strojnice. Torej imate na voljo devet misij, kjer boste lahko leteli naokoli, a boste zaradi zahtevne mehanike letenja hitro zgolj strmoglavljali proti tlom. Še sreča, da obstaja soliden večigralski način.

Ker nadzor večine dvokrilcev spominja na poskuse slalomiranja z do roba napolnjenim nakupovalnim vozičkom, so zračni dvoboji precej žalostne zadeve, v katerih bi težko našli kakšno zabavno lastnost. Več sreče prihodnjič. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

- Jean Reno se prikaže za trenutek
- Grda kot smrt
- Kratka kampanja
- Trd letalski model

Če iščete zračne dvoboje v slogu dobrih starih klasik, potem lahko mirno iščete še naprej. *Flyboys* ni vaše sorte hrana.

56

Zgoraj **Preveč blizu tlom se ne splača leteti že zaradi grdega videza pokrajine.**

IZID/ŽE IZŠLO

The Sims: Pet Stories

Založnik EA
Na spletu www.thesimstories.co.uk

Če se vam zdi serija *The Sims 2* preveč kompleksna in globoka za vaše možgane (???), imamo za vaš rešitev. Pravzaprav jo imajo pri EA: izdali so namreč samostojno, okleščeno različico dodatka *Pets*.

Pet Stories v vseh pogledih spominja na dodatek *The Sims 2: Pets*, le da ima manj možnosti in je prirejena tehnološko šibkim notesnikom. Zahteva po 3GB prostora na trdem disku sicer ne sodi ravno v to kategorijo, ampak ne bodimo zdaj malenkostni.

Če tudi vi, tako kot večji del uredništva revije *PCFormat*, sodite, da so pri EA s tem naslovom šli korak predaleč pri svojem neutrudnem molzenju denarja, se igre izogibajte, kolikor je človeško mogoče. Morda bodo odgovorni tako le začeli razmišljati, da imajo ljudje dovolj polizdelkov brez vsakršne igričarske vrednosti. ¤ PCF

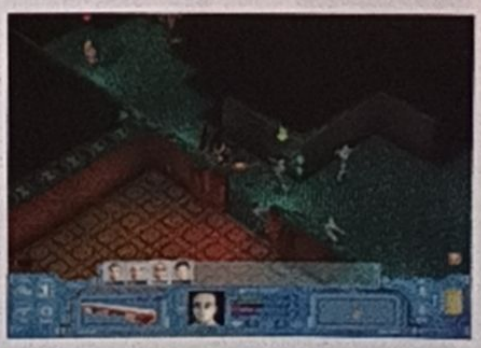
PCFormat Ocena 66

IZID/ŽE IZŠLO

UFO: Extra-Terrestrials

Založnik Paradox Interactive
Večigralstvo Ne
Na spletu www.paradoxplaza.com

Joj, tole ni pošteno. *UFO: Enemy Unknown* (znan tudi kot prvi del serije *X-Com*) je bila ena naših najljubših iger. Kako torej, da ta poklon - ne, črtajte to - nesramna fotokopija stare klasike ni ta-



ko dobra, kot smo upali? Prav zares je tako verna kopija izvirnika, da boli: borite se proti zavojevalcem iz vesolja, raziskujete njihovo tehnologijo, opremljate svojo vojsko z mešanico nezemeljske in zemeljske opreme in poskušate vojake čim bolje pripraviti na spopade.

Extra Terrestrials ponuja veliko užitkov izvirnika... a po drugi strani skorajda nič ni izboljšano. Pravzaprav imate še manj upravljalskih nalog, pogon igre pa je sicer bolj animiran, a vseeno deluje vsaj pet let prestaro. Vmesnik je neroden, igra pa ne premore dovolj šarma in premalo gradi na zgodbi.

Za površhu so razvijalci sprejeli nekaj naravnost bedastih odločitev, kot je denimo ta, da novi vojaki nimajo dovolj moči, da bi dvignili najbolj osnovno puško - opremiti jih morate s patetično neučinkovito opremo in jih žive pripeljati skozi nekaj misij, preden bodo dosegli zadostno stopnjo. Vse skupaj nas spominja na *Under The Bridge* v izvedbi Destiny's Child - cenen poskus kraje namesto drzne reinterpretacije z nekaj čudnimi odločitvami vrženimi v enačbo. Naredite si uslugo in raje ponovno preigrajte klasiko, njeno nadaljevanje ali pa vsaj *UFO Afterlight*. ¤ PCF

PCFormat Ocena 65

IZID/ŽE IZŠLO

Dance!

Založnik Acclaim
Na spletu http://dance.acclaim.com

Prsti nas pečejo. *Dance!* lahko igrate na dva načina - s plesno preprogo, kakršno smo sestavili v delavnici v prejšnjem *PCFormatu*, ali pa z divjanjem prstov po tipkovnici, v obeh primerih pa boste skušali slediti zaporedju puščic, ki hitijo prek zaslona. Pritisnite pravo tipko v pravem trenutku in dobili boste točke, če boste zgrešili boste pač dobili slabšo oceno in delovali neumno. Svoj lik lahko predelate s pomočjo pravega denarja, obstaja pa več načinov igranja, kot je denimo tako imenovani Boys vs. Girls.

Če je to vaša prva tovrstna igra, se boste pošteno namučili. Takoj ko boste prišli v igro in na internet, se boste znašli v akciji in prisiljeni igrati proti večinoma bolj izkušenim igralcem. V tem primeru vam bo dobra glasba edina tolažba. Glavni partner ustvarjalcev *Dance!* je Warner Music, kar pomeni stalen pritok nove glasbe in ne le peščico skladb, ki so vključene na disk.

Igra je še vedno v fazi beta, vseeno pa lahko že trošite pravi denar, kar po našem mnenju ni najbolj poštena poteza, ampak pustimo zdaj malenksti. Ko bo prišel datum uradnega izida, se bomo ponovno podali v diskoteko in povedali še kaj. ¤ PCF

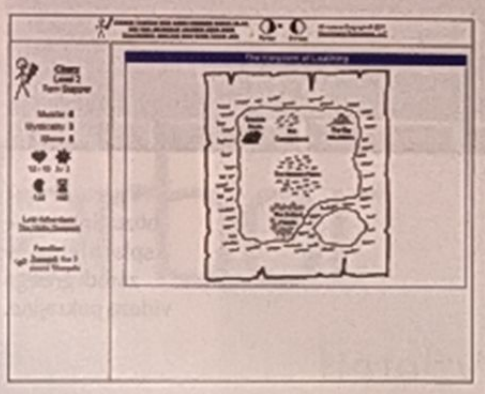
PCFormat Ocena 80

IZID/ŽE IZŠLO

Kingdom of Loathing

Založnik Assymetric Publications
Na spletu www.kingdomofloathing.com

Domišljijskih zgodb na temo mogočnih junakov v sijočih oklepov je ogromno in ko vam začnejo presedati, vas reši *Kingdom of Loathing*. Ja, vemo, že dolgo je na sceni, ampak veliko ljudi še ni slišalo za igro. Če spadate med bolje informirane na tem področju, si pripišite 10 točk in odkorakajte naprej.



KoL je brez dvoma in brez konkurence najbolj smešno-neumna igra RPG, kar ste jih kdaj videli. Pozabite na like, kot sta bojevnik in čarovnik, in se postavite v škornje pobijalca tjulenjev (Seal Clubber) ali zmikavta s harmoniko (Accordion Thief). In preden lahko začnete klepetati z drugimi igralci se morate izkazati pri Oltarju pismenosti - dokažite Duhu angleškega jezika, da poznate razliko med besedama "their" in "there".

Na srečo je v ozadju vsega tudi igra. Pohajkovali boste po deželi, opravljali naloge, se borili s pošastmi in na koncu rešili kraljestvo ter se s tem povzpeli na višjo težavnostno stopnjo. Prihaja tudi do posebnih dogodkov, kot je zloglasna siva kuga - praznovanje dneva Krištofa Kolumba, kjer se nič hudega slutečim prebivalcem delijo okužene odejice, ki vam pogovorno okno obarvajo sivo. Osemkrat hura za satiro!

Če se lahko smejite nalogi, imenovani Deep Fat Friars, potem zadevo poskusite. Drugače pa tako nimate duše in si igre ne zaslužite. ¤ PCF

PCFormat Ocena 70

IZID/ŽE IZŠLO

Anarchy Online

Založnik Funcom
Na spletu www.anarchyonline.com

Funcomov znanstveno-fantastičen predstavnik zvrsti MMO je prvi izmed večjih naslovov, ki je med igralce skočil v brezplačni obliki. Izvirno izvedbo igre boste lahko brez plačila naročnine igrali vsaj do naslednjega januarja. Raziskovali boste lahko ogromen svet in izbirali med številnimi razredi likov.

Žal pa na pogled igra že resno kaže svoje gube, pa tudi sam sistem igranja zna biti tu in tam malo neroden, še posebej če ste igrali *WoW*. Še bolj zoprno je, da s to brezplačno različico nimate dostopa do konkretno izboljšane vsebine, ki se nahaja v dantejevskem paketu *Shadowlands*, nadgradnja pa od vas ne zahteva zgolj nakupa paketa, temveč tudi plačilo mesečne naročnine.

Bolj sončna stran je velika količina vsebine, ki vam bo na voljo, pa tudi drugače *AO* ni brez šarma. Če še nikoli niste pokukali v svet iger MMO, je brezplačen prvi grižljaj vedno dobrodošel. In če imate fantazijskih iger vrh glave, je to lahko dobra priložnost, da v svoje življenje končno le vpeljete plazmatsko puško. ¤ PCF

PCFormat Ocena 76

IZID/ŽE IZŠLO

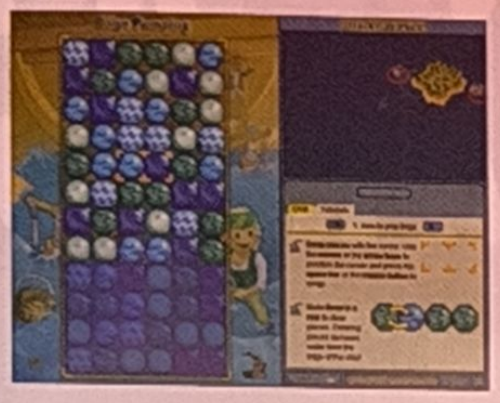
Puzzle Pirates

Založnik Three Rings Design
Na spletu www.puzzlepirates.com

Ena izmed najboljših plati brezplačnih MMO-jev je, da večkrat vpeljujejo fantastično odštekane koncepte, ki jih kak *Everquest* ali *World of Warcraft* ne bi nikoli drznila povohati. Tukajle gre recimo za internetne večigralske miselne boje.

Skrajno bizarna ideja, ki pa deluje - okolje igre bolj spominja na svet kock LEGO kot pa na svet, v katerem bi živel Jack Sparrow, v njem pa si lahko igralci lastijo otoke. Število brezplačnih uporabniških računov je omejeno, a nekaj prostora trenutno še vedno je.

Slaba plat pristopa, ki ga igra ubira, je, da vam miselni del igre enostavno mora biti



všeč. A če iščete zgolj miselne sorte zabavo, boste s sprehodom do spletne strani PopCap ali kakšne podobne dobili bolj spolirane miselne zadevščine - *Bilge Pumping* je denimo precej žalostna alternativa za *Bejewelled 2*. Se pa v *Puzzle Pirates* zato ne borite zgolj za najboljši rezultat, kar naredi igro vredno ogleda in pritegne v svoj svet tiste igralce, ki iščejo dolgotrajnejšo zvezo. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **74**

IZID/ŽE IZŠLO

Dofus

Založnik Ankama

Na spletu www.dofus.com

Diabetiki, pozor. Tam zunaj sicer obstaja nekaj bolj sladkih iger, a jih ni veliko - morilski okostnjaki, poimenovani po čokoladicah, tofu pošasti, ki vam mimogrede zbrcajo zadnjico, velike oči v slogu risank anime in žive barve, kamorkoli pogledate. *Dofus* je ekstremno lepa igra in pravi oddih za vaše oči, ki so preveč vajene temačnih naslovov MMORPG.

Tudi slog igranja se razlikuje od tradicionalnega. Vmesnik je narejen v Flashu. Pogled na svet se ne premika gladko, ampak je razdeljen na ločene zaslone. Ko se vname boj, se zaslon razdeli na polja, liki pa se spopadajo, premikajo in nastavljajo pasti v poteznem načinu. Če ste igrali *Final Fantasy Tactics*, potem veste, za kaj gre - vsekakor zahteva več možgančkanja kot običajno mlatenje po gumbu.

Čeprav *Dofus* še najbolj spominja na kakšno korejsko igro, so avtorji pravzaprav Francozi. Kljub drugačnosti pa ima nekaj klasičnih napak, vključno s ponavljajočo se akcijo in premalo natančnimi navodili o tem, kaj bi morali sploh početi. Če lahko pogledate mimo tega, vas čaka dovolj zanimiva izkušnja - igra se zelo "na izi", tako da

vam lahko teče v oknu na namizju, ko delate druge reči. Dejansko je tako tudi najboljša. Če se boste namreč odločili za razgled prek celotnega zaslona, kot v kakšnem *WoW*, bodo sicer odlično oblikovani liki in okolica izpadli preveč preprosto. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **72**

IZID/ŽE IZŠLO

The Amazing Flying Brothers

Razvijalec Petri Purho

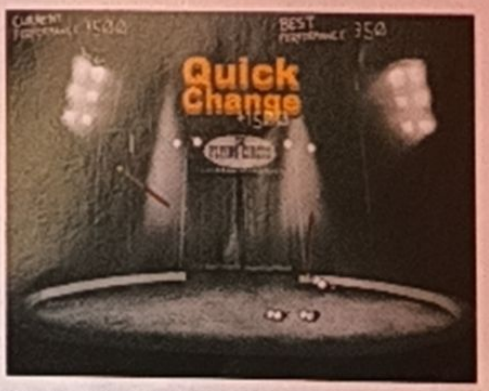
Na spletu www.kloonigames.com

To je zgolj eden izmed draguljev med številnimi dragimi kamni, ki jih najdete na spletni strani The Experimental Gameplay Project (www.experimentalgameplay.com). Stran vas izzove, da naredite svojo igro v samo sedmih dneh, dodaten pogoj pa je, da mora igra vsebovati nekaj, česar doslej igre še niso posedovale.

Ta pristop je pripeljal na svet nekaj zares domišljije polnih in zadeteih iger. Glavni delikvent pri tem je Petri Purho, oče zloglasne satire na igričarsko industrijo z naslovom *The Truth About Game Development* in zdaj še enako izvrstne pogruntavščine, *The Amazing Flying Brothers*.

Koncept je sila preprost. Ste akrobat na trapezu, vaša naloga pa je, da skačete z ene ročice na drugo in v zraku izvajate razne trike. To sploh ni preprosta naloga, morda bi jo lahko celo označili za neke vrste *2D Tony Hawk* za začetnike. Čeprav je nadzor zelo preprost - povlecite miško, da se zagugate, in kliknite, da izpustite ročko - je število trikov, ki jih lahko izvedete, presenetljivo veliko. Kombinirajte trike v daljša zaporedja in točke, pa se bodo ooo-ji in aaa-ji iz publike kar množili. Kot smo rekli, gre za zadeto igro za ljudi, ki se navdušujejo nad alternativo. Svet potrebuje več razvijalcev, kakršen je genialni Petri Purho. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **80**



NAJVEČJA EVROPSKA AVTOMOBILISTIČNA REVIJA

V PRODAJI VSAK DRUGI ČETRTEK

PCF67/september 2007

Delavnice

Sestavite, izboljšajte, uživajte

DELAVNICE

- OBDELAVA FOTOGRAFIJ
- NA DOTIK OBČUTLJIV ZASLON
- UREJANJE BESEDILA NA SPLETU
- POSPEŠITE S.T.A.L.K.E.R.
- SPRAVITE KOLEGA OB ŽIVCE

Najboljša zdravila za digitalne fotografije

Digitalni fotoaparati se večkrat lažejo in tisto kar vidite skozi kukalo, ni tisto, kar dobite na fotografijo. Pokazali vam bomo, kako lahko fotografije izboljšate z uporabo najnovejših orodij

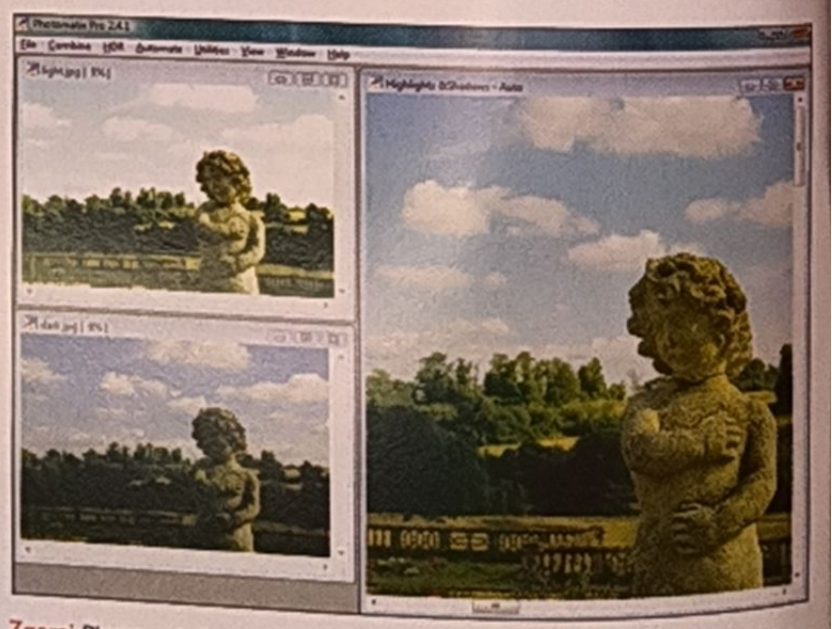
Poglejte katerokoli fotografijo v vašem albumu ali v mapi na vašem trdem disku - ena izmed prvih stvari, ki jih boste opazili, je (ne)ostrina ali (ne)čistost slike. Če odmislimo fotografije, ki so namenoma zmehčane ali celo zamegljene, je visoka stopnja ostrine ključnega pomena. Seveda pri tem nočete poudariti vsakega mozoljčka na obrazih oseb na sliki, zato pa morajo biti denimo oči čim bolj žive in izrazite. Nekaj dobrih razlogov, da začnemo to delavnico ravno z iskanjem načinov ostrenja fotografij.

V današnji digitalni dobi je pogosto zmotno mišljenje, da višje ločljivosti pomenijo tudi večjo ostrino. Na splošno bo fotoaparat z osmimi milijoni točk res delal bolj ostre fotografije kot tisti s tremi milijoni, vendar milijoni točk niso edini faktor pri tem. Medtem ko visoko-ločljivostni senzorji lahko zajamejo več podrobnosti, je običajno najpomembnejši faktor kakovost leč, ki poskrbijo, da ta velika količina podrobnosti sploh pride do senzorjev. Že pri lečah zrcalno-refleksnih fotoaparatov je to velik izziv, še posebej pri zelo široko ali zelo malo odprti zaslonki, pri zelo malih lečah kompaktnih digitalnih fotoaparatov, od katerih se poleg nizke cene pričakuje še možnost najmanj 3-kratnega zooma, pa je to neverjetno težavno.

Dodatna težava je, da morajo senzorji za zajem slike v večini digitalnih fotoaparatov vsak piksel razdeliti v ločene celice za zajem rdeče, zelene in modre svetlobe. Množica teh celic sestavlja polje barvnih filtrov (Color Filter Array), od katerih je najbolj poznana Bayerjeva maska. Tudi to vpliva na razpoložljivo ločljivost in postavlja digitalne fotoaparate na področju ostrine v podrejen položaj glede na konvencionalne že od samega začetka.

Prvi napad v bitki za povrnitev ostrine je umetno ostrenje znotraj samega fotoaparata, ki ga običajno samodejno uporabi že pogon za obdelavo slik v fotoaparatu. Slaba plat tega je, da lahko agresivno ostrenje prinese veliko neželenega digitalnega šuma (o tem bomo v tem članku še govorili), tako da veliko proizvajalcev fotoaparatov (recimo Nikon) pri popravljanju fotografij raje uporablja zelo malo dodatnega ostrenja.

Čeprav je sliki praktično nemogoče dodati podrobnosti, ki jih leče niso zajele, lahko ustvarite navidezen občutek ostrine z uporabo filtra Sharpen ali še bolj ekstremnega Sharpen more, ki ju najdete v večini programov za obdelavo slik. Če si pri tem početju želite več nadzora, lahko uporabite orodje Unsharp Mask, kjer lahko nastavljate nizko-ali viso-



Zgoraj *Photomatix Pro* s kombiniranjem dveh fotografij reši težave preveč osvetljenega neba na eni sliki in pretemnih senc na drugi sliki.

Naše metode

Tovorjenje vreče dodatne opreme in objektivov za zrcalno-refleksni fotoaparat ni ravno naša predstava zabave. A za dobro članka smo žrtvovali svoje hrbte in naredili vrsto fotografij s fotoaparatoma Nikon D200 in Canon EOS 400D ter še večje število posnetkov s serijo kompaktnih fotoaparatov različnih cenovnih razredov. Pravi izziv je bil preizkus nekaterih najnovejših programov, namenjenih izboljšavi fotografij in poskus pretvorbe precej povprečnih fotografij v fotografske mojstrovine, ki bi jih rade volje povečali in obesili na svoje zidove. Področja, ki so hrepenela po izboljšavi, so vključevala ostrino, šum in zrnatost, dinamični razpon in še marsikaj drugega.

čajno uporabljalo orodje Despeckle. Vendar pa ima ta metoda to slabo lastnost, da odstrani tudi manjše podrobnosti na vaši sliki, kar je izrazito opazno pri drobno teksturiranih površinah. Do enakih težav pride tudi pri bolj eksotičnih orodjih, kot je na primer Edge-Preserving Smooth, čeprav slednje deluje dobro, ko želite odpraviti zrnat videz nekoč jasnega modrega neba, ki je dobilo pege zaradi številnih filtrov za izostritev videza, skozi katere je slika šla.

Posebej dobro orodje za zmanjšanje šuma je digital Camera Noise Removal, ki ga najdete v novejših različicah programa *Paint Shop Pro*. Orodje vključuje nastavljive stopnje popravkov za majhen, srednji in močan šum. In ker slike po odpravljanju šuma velikokrat dobijo preveč zmehčan videz, je v filter vgrajeno tudi orodje za ostrenje. Ena od posledic tega pa je tudi, da postane filter boleče počasen, še posebej, kadar mu date v obdelavo fotografijo res visoke ločljivosti.

Za okoli 30€ lahko s spletne strani www.picturecode.com snamete program *Noise Ninja* v samostojni obliki, z majhnim doplačilom pa ga dobite tudi kot vtičnik za *Photoshop*. *Ninja* je najboljše programsko orodje za odpravljanje šuma, kar smo jih preizkusili. Sistem temelji na matematični teoriji valovanja in je šel v naših testih vedno korak dlje od konkurence, saj je odlično odpravljal šum, hkrati pa obdržal podrobnosti in dobro definirane robove. Priročen dodatek je, da lahko s spletne strani snamete že pripravljene profile z nastavitvami za točno določene fotoaparate, sicer pa program omogoča spreminjanje cele vrste spremenljivk.

Bodite dinamični

Eno najbolj problematičnih področij digitalnih fotoaparatov v primerjavi s klasičnimi je dinamični razpon oziroma sposobnost ohranjanja podrobnosti v slabo ali močno osvetljenih področjih visoko-kontrastnih scen. Manjši dinamični razpon digitalnih fotoaparatov pripelje do preveč svetlih ali na drugi strani preveč spranih poudarkov. Svetlo oblačno nebo tako na primer izgubi živahnost in postane enakomerna bledo siva ali celo povsem bela zaplata.

Da bi obdržali poudarjene podrobnosti, je ena rešitev, da sliko podosvetlite, ampak to privede do temačne fotografije in izgube podrobnosti na področjih, ki so temna že sama po sebi. Nekateri proizvajalci, kot sta HP in Nikon, so v svoje fotoaparate vgradili sisteme za kompenzacijo. Sem sodi denimo Nikonova pogruntavščina D-Lighting, ki poveča svetlost slabo osvetljenih področij, a kot večina tovrstnih sistemov še zdaleč ni idealna rešitev. Omembe vredna izjema na tem področju je Fujifilmova serija senzorjev Super CCD, ki zajema večji obseg barvnih tonov in se tako bolj približa klasičnemu fotografskemu filmu.

Da pa bi dobili najboljše rezultate, se boste morali poslužiti programske črne magije. Na tem področju priporočamo program *Photomatix Pro*, ki težave z dinamičnim razponom rešuje z dvema adutoma, orodjema Exposure Blending in Tone Mapping. Prvi korak je, da naredite dve ali več fotografij iste scene, vsaka pa mora imeti nastavljeno pravilno osvetlitev za temnejše oziroma svetlejše predele scene. Program nato združi fotografije v eno samo sliko HDR (High Dynamic Range), na kateri so vidne vse želene podrobnosti. Ker pa računalniški monitor in ti-

Format RAW

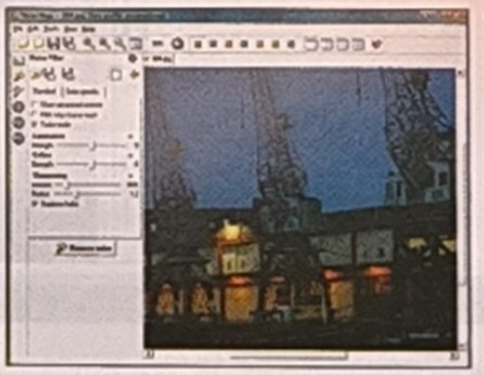
S fotografiranjem v formatu RAW si pustite odprta vsa vrata

Ena od privlačnih možnosti digitalnih zrcalno-refleksnih fotoaparatov in nekaterih bolj "kreativnih" kompaktnih je fotografiranje v načinu RAW. Tako se ohrani večja bitna globina barvnega prostora, kar pride prav pri pretvarjanju v črno-bele slike, končni rezultat pa je lahko tudi na splošno boljša fotografija. Pri obdelavi slik v formatu RAW lahko spreminjate tudi osvetlitev, kar pa je vseno slab nadomestek za slabo nastavljeno osvetlitev pri samem fotografiranju. Če želite zajeti vse podrobnosti kože, se splača prvotno osvetlitev nastaviti kakšno stopnjo pod nivojem, ki ga želite, saj lahko v nasprotnem primeru dobite preveč svetleče dele, ki se jih je težko znebiti.

Z računalnikom lahko naknadno spremenite lastnosti fotografije, ki bi jih drugače lahko tudi s samim fotoaparatom. Spreminjate lahko stopnjo kontrasta, nasičenost, ostrino in v večini primerov tudi odstranjujete šum. Poskusite se držati programske opreme, ki jo je izdal proizvajalec vašega fotoaparata, kot sta denimo aplikaciji *Nikon Capture* ali *Canon RAW Image Converter*. So pa zadnje čase tudi v splošnonamenske programe, kot sta *Adobe Photoshop Elements* in *Corel Paint Shop Pro*, za obdelavo slik vgrajena vedno boljša orodja za obdelavo teh formatov.

ACDSee Pro je še en pretvornik formata RAW, ki ga lahko uporabite v navezi z večino znamk fotoaparatov, ponuja pa obdelavo, skupinsko pretvorbo in še nekaj naprednih opravil. Tudi če iščete aplikacije za organizacijo, katalogiziranje in objavljanje fotografij boste našli kup rešitev za vsak žep.

ACDSee Pro je profesionalno orodje za ljubitelje formata RAW, ki pa nima tako pretirane cene, da si ga ne bi mogli privoščiti.



Zgoraj Pri slabi svetlobi in visokih vrednostih ISO se na slike prikrade veliko šuma. *Noise Ninja* jih odstrani tiho in smrtonosno.

Zgoraj Ta posnetek s številnimi robovi je idealen kandidat za *Point Shop Projevo* orodje High-Pass Sharpen.

ko-frekvenčno ostrenje slik, vključno z možnostjo spreminjanja polmera (Radius), obrezovanja (Clipping) in moči (Strength). Polmer določi razdaljo, znotraj katere filter išče različne piskle, ki so potrebni ostrenja, zato je potrebno izbrati nižje vrednosti za fotografije z veliko podrobnostmi, obrezovanje pa določa svetlost, ki jo morajo imeti okoliški piksli pred ostrenjem. Splošen obseg učinka določate z močjo.

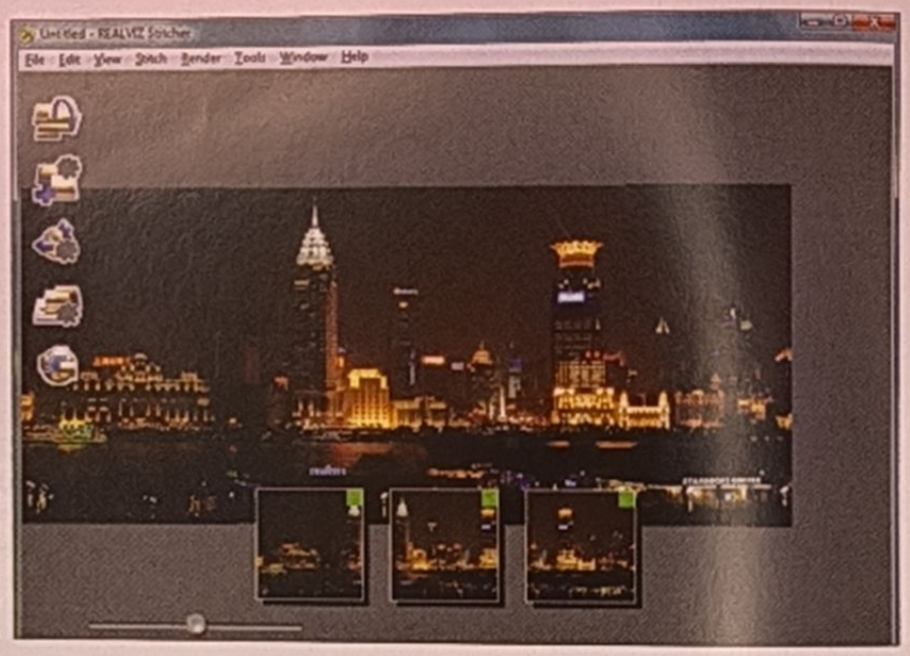
Zelo pomembno je, da z ostrenjem ne pretiravate. V splošnem je najbolj varno, da se držite spodnje polovice drsnika Strength, ves čas pa spremljate spremembe na sliki v merilu 1:1. Bodite pozorni na morebitno povečano stopnjo digitalnega šuma in na pretirano vidnost sija okoli robov objektov, ki se običajno pojavi zaradi previsoke vrednosti omenjenega polmera. Malenkost drugačno orodje, ki je bilo dodano v *Paint Shop Pro* z različico X, je High-Pass Sharpen, ki deluje zelo podobno kot Unsharp Mask, le da se osredotoča na poudarjanje robov objektov na fotografiji.

Sava šumi

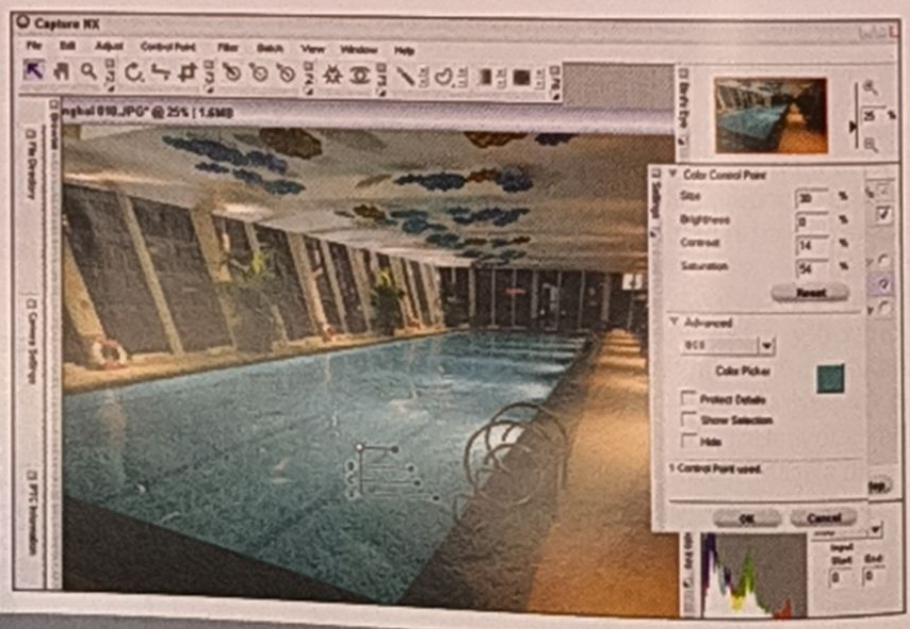
Fizično manjši senzorji kompaktnih digitalnih fotoaparatov so krivi za njihovo nagnjenost k večjemu digitalnemu šumu v primerjavi z zrcalnorefleksnimi sorodniki. Več kot je milijonov točk natlačenih na mali senzor, bolj je šum poudarjen, šum pa se poveča tudi pri višjih občutljivostih, kot so ISO 400, 800 in več, kjer več dela opravi tudi vgrajen sistem za obdelavo slike.

Šum je pri digitalnih fotoaparatih prisoten na obeh kanalih slike (Luminance in Chroma) in tradicionalno se je za odpravljanje šuma obi-

"Posebej dobro orodje za zmanjšanje šuma je Digital Noise Removal, ki ga najdete v novejših različicah programa Paint Pro Shop"



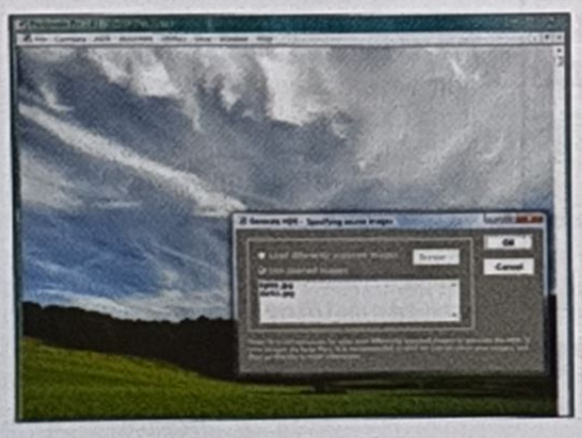
Desno ***Stitcher Express 2*** **vas reši številnih nadležnih in dolgotrajnih opravil, ki so povezana s sestavljanjem panoramskih slik.**



Desno Z Nikonovim U-Point znotraj *Capture NX*, svojevrstnim in neverjetno preprostim sistemom za označevanje področij slike, je spreminjanje barv zelo preprosto.

Photomatix Pro

Poudarite VSE na fotografiji



Osvetlitev je problematična zadeva, še posebej ob svetlih, sončnih dnevih, kjer je treba obdržati podrobnosti na temnih področjih scene, hkrati pa paziti, da poudarjena svetloba ne izpere svetlih delov. Ta odličen program vam omogoča uporabo več osvetlitev - pokrajinsko sceno lahko denimo fotografirate dvakrat, prvič osvetljeno tako, da se ohranijo vse podrobnosti neba, drugič pa tako, da so poudarjene sence. Program nato s pomočjo serije fotografij z različno osvetlitvijo samodejno generira sliko HDR (High Dynamic Range), ki jo lahko shranite kot 32-bitno sliko. Ker slik HDR ni mogoče učinkovito prikazati na standardnem monitorju, program vsebuje še orodje Tone Mapping, ki sliko obdela tako, da so tudi na standardnem zaslonu vidne vse podrobnosti.

Photomatix Pro je vsekakor zadeva, ki jo morate preizkusiti, če želite iti korak dlje od fotografiranja rojstnih dnevov tet in stricev.

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Photomatix Pro
Cena Ok. 75€
Založnik HDRsoft
Na spletu www.hdrsoft.com

Vrhunski program za izdelavo slik HDR in odpravljanje fotografskih napak.

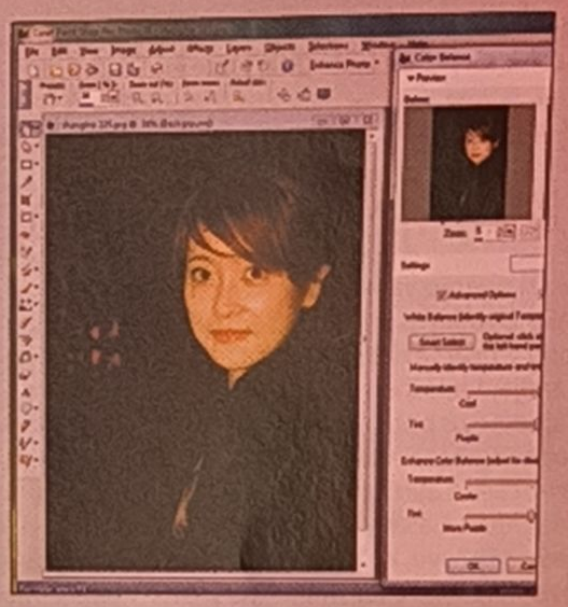
92

Bolj bela belina

Nastavitev beline je ključna. Če želite dobro, živo fotografijo

Pri uporabi fotografskega filma so bile stvari dovolj preproste: v fotoaparat ste vtaknili film, primeren za dnevno svetlobo ali pač tistega, ki se bolje obnese v šibki svetlobi. V privzetem načinu delovanja digitalni fotoaparati samodejno prilagajajo nastavitve beline pri vsakem posnetku. Velik problem je, da lahko fotoaparat le bolj ali manj ugiba, kakšna naj bi bila bela točka. Če na primer fotografirate sončni zahod, se bo fotoaparat trudil narediti barve kar se da "naravne", pri tem pa bo belino nastavil tako, da bo nebu pobral vso barvitost. V takšni situaciji namesto samodejno določene beline raje izberite primeren način za fotografiranje (Sunset, Cloudy ali Overcast bodo v redu).

Če ste že naredili posnetek s samodejnim določanjem beline in niste zadovoljni z rezultatom, si lahko pomagate z orodji za pretvorbo formata RAW, ki vam ponujajo možnost spreminjanja beline med obdelavo na PC-ju. Še en dober razlog za uporabo formata RAW. Če pa ste sliko zajeli v formatu JPEG, je najboljša rešitev za vas uporaba orodij za določanje barvnega ravnovesja v kakšnem programu za obdelavo fotografij. Omenjeno orodje je v zadnjih različicah *Paint Shop Pro* še posebej dobro izpeljano, saj vam napredne možnosti omogočajo, da preprosto kliknete na točko slike, ki bi morala biti bela ali nevtralno siva.



Paint Shop Pro ima ločeni možnosti na nastavljanje beline in barvnega ravnovesja, ponuja pa vam tudi predogled rezultatov sprememb v živo.

skalniki ne zmorejo pravilno reproducirati celotnega dinamičnega razpona, orodje Tone Mapping priredi lastnosti slike, da je ta videti optimalno v običajnih pogojih, pa naj bo to na zaslonu ali papirju. Za več podrobnosti si oglejte naš mali opis.

Zdravilni čopič

Ker so zasnovani tako, da bi poudarjali ostrino in barvno zasičenost, digitalni fotoaparati večkrat poudarijo tudi vse madeže in gube na človeškem obrazu. Če preklopite na portretni način fotografiranja (če ga vaš fotoaparat ima), lahko dobite malo boljše rezultate, a še vedno bodo daleč od popolnosti. Za odstranjevanje mozoljev in ostalih madežev na koži je običajno treba poprijeti za orodje Clone, a rezultati niso vedno zadovoljivi. Ko boste barvali preko madežev z barvo, ki je okoli tega madeža, boste spoznali, koliko različnih barvnih tonov ima koža na človeškem obrazu - pretirana uporaba kloniranja in prekrivanja lahko hitro pripelje do napačnih barvnih odtenkov na napačnih mestih.

Bolj primerno orodj je Healing Brush, ki ganajdete v programih Photoshop, Photoshop Elements in tudi v Paint Shop Pro. Namesto da bi uporabljal barvo z nekega označenega področja, Healing Brush pregleda podatke o svetilnosti in barvah v vseh področjih v določenem polmeru okoli madeža, nato pa ta madež prepleska s povprečnimi vrednostmi, kar da zelo naravne rezultate. Če želite, lahko tako, da nastavite neprepustnost (Opacity) učinka Healing Brush na 50%, madež samo zmanjšate, namesto da bi ga popolnoma zbrisali.

Program, ki gre še korak dlje, je Face Filter Studio. Ta skuša "razumeti" človeški obraz in popraviti težave, kot so madeži in rdeče oči, poleg tega pa obvlada tudi glajenje teksture bolj grobe kože in zmanjša vidnost gubic. Dodaten bonbonček je nadgradnja funkcij prepoznave obraze, ki omogoča celo spremembe izrazov na obrazu. Več podrobnosti boste našli v malem opisu v tem članku.

Ko padejo maske

Čeprav je takoj jasno, da boste sprememb izvajali ločeno za posamezne odseke fotografije, običajno v programih za obdelavo slik ni nobene očitne funkcije, ki bi vam pomagala označiti samo želen del slike. Recimo, da želite preprosto pote-

PD Pro Digital Painter

Barvanje in posebni učinki

Redko imamo priložnost najti program, ki v svoji zvrsti ubere tako drugačen pristop od tekmecev kot ravno *PD Pro Digital Painter*. Zrasel je iz Silver Squirrelove priznane aplikacije *Project Dogwaffle*, dobil pa je še kup koristnih dodatkov, namenjenih bolj običajni obdelavi slik, kot so ostrenje, nastavljanje barv in podobno. Vseeno pa njegova močna stran ostajajo posebni učinki.

Od ostalih podobnih programov se *PD Pro* razlikuje po svoji unikatni zbirki fraktalnih čopičev. Z njimi boste v trenutku ustvarjali osupljive posebne učinke ali dodajali drevesa, rastline, lišaje in podobno. A čeprav so orodja za risanje in animacijo izjemno močna, pa program sam po sebi ni najbolj intuitiven za uporabo, zato se boste nekaj časa bodli z njim, preden bodo izjemni rezultati končno tu. Bo pa tudi začetnikom zabavno noreti po sliki s posebnimi učinki.

PD Pro Digital Painter
Cena Ok. 90€
Založnik Silver Squirrel
Na spletu www.thebest3d.com

Krasna zbirka raznovrstnih orodij za dodajanje posebnih učinkov in animacijo.

85

"Standardna možnost 3-kratne povečave je sicer priročna, vendar vam ne ponudi dovolj širokega pogleda na sceno"

mniti ozadje vašega portreta, da bi tako poudarili glavni subjekt. Ta naloga v prvi fazi vključuje označitev ozadja, kar lahko poskusite (in običajno ne uspete) izpeljati s prostoročnim označevanjem glavnega portretiranca ali z uporabo orodja Magnetic Lasso, ki pa bo naletelo na resne težave, ko se boste spopadli z označevanjem las subjekta.

Še ena metoda je uporaba orodja Magic Wand, ki mu lahko natančno nastavljate toleranco pri primerjanju barv in svetlosti. S kombinacijo več ali celo vseh zgoraj naštetih metod lahko pridete do odličnih rezultatov, a boste morali v to vložiti ogromno časa in vaje... in to še preden se boste začeli ukvarjati z določanjem različnih plasti slike za posamezne nastavitve.

Odličen nov program, ki znatno olajša označevanje želenih področij in nanašanje različnih popravkov na različne dele slike, je *Nikon Capture NX*. Program bo najbolj uporaben za lastnike Nikonovih zrcalno-refleksnih fotoaparatov ali dražjih kompaktnih, saj se najbolje izkaže pri delu z datotekami RAW. Zelo privlačna lastnost programa je tudi tehnologija U-Point, ki pa deluje tudi s formati datotek JPEG in TIF.

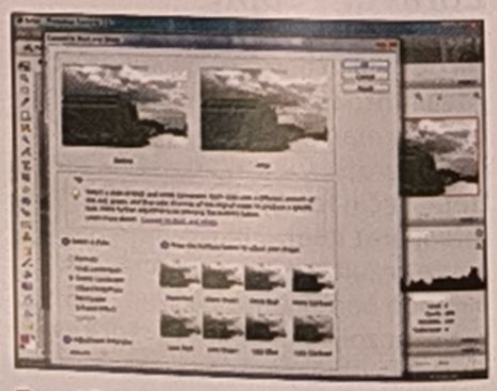
Sistem U-Point vam omogoča, da kamorkoli na sliko razpostavite nadzorne točke in to preprosto tako, da kliknete na želeno mesto. S pomočjo kompleksnih kriterijev, ki temeljijo na barvi, zasičenosti in teksturi, nato sistem zvito samodejno označi samo območja ali objekte okoli teh nadzornih točk. Obstaja tudi možnost določanja velikosti označenega območja, ki jo lahko uporabite, če program slučajno ne označi tistega predela, ki ste ga imeli v mislih. Z uporabo več nadzornih točk lahko hitro in preprosto pripravite program do označevanja še bolj kompleksnih področij - vsaka nadzorna točka ima svoje drsnike za odtenek, nasičenost in svetlost. Označevanje posameznih delov slike je s sistemom U-Point res tako preprosto, da nas čudi, da si ostali proizvajalci programske opreme za obdelavo slik sami že davno še niso izmislili česa podobno uporabnega.

Velikost je vse

Dopustniško fotografiranje običajno razkrije še eno napako večine kompaktnih digitalnih fotoaparatov. Standardna možnost 3-kratne povečave je sicer priročna, vendar vam v nobenem primeru ne ponudi dovolj širokega pogleda na sceno, ki jo fotografirate. Če želite ovekovečiti prekrasen razgled, tako ne boste prišli daleč. Odgovor nudi po popularnosti hitro rastoče področje digitalne fotografije: panoramsko fotografiranje. Če naredite serijo fotografij, ki se na robovih malo prekrivajo, jih z lahko enostavno zlepite skupaj in tako ustvarite panoramsko sliko. No, takšna je vsaj teorija.

Nekaterim pogubam, ki popapcajo veselje marsikateremu nadebudnemu panoramskemu fotografu, se lahko izognete, če investirate v stativ. Tako boste zlahka obračali fotoaparat pri zajemanju zaporednih posnetkov, fotoaparat pa vam bo tako ostal na istem mestu in na enaki višini. Še en nasvet je, da ne bodite skopuški pri širini pasu, ki se bo na sosednjih fotografijah prekrival, ravno tako ni pametno spreminjati nastavitev fotoaparata. Če je mogoče, ročno priredite nastavitev beline in vnestite primerne nastavitev za dane vremenske razmere. Tudi velikost zaslonke in hitrost nastavite ročno in ju ne spreminjate pri različnih posnetkih iste serije. V nasprotnem primeru se boste kasneje med lepljenjem slik hudo namučili, da bi bile vsi barvno usklajene in enako svetli.

Če uživate v ukvarjanju z drobnarijami, lahko panoramske slike ustvarjate sami, tako da začnete s primerno širokim praznim platnom, nato pa nanj ročno lepite fotografije v pravem vrstnem redu in počasi sestavite celo-



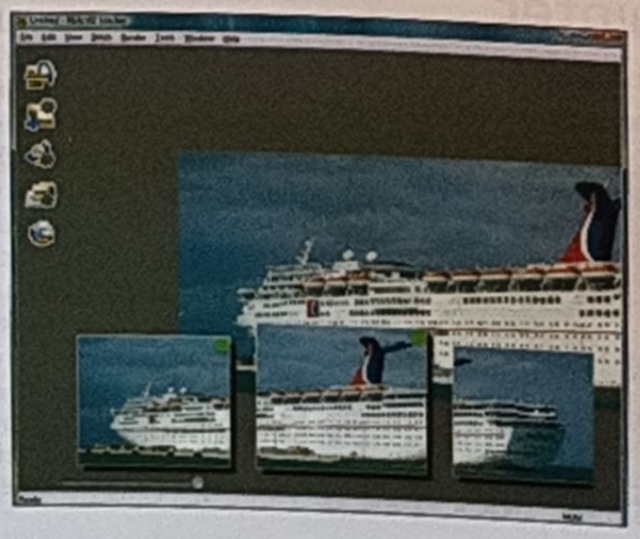
Zgoraj S programom *Photoshop Elements 5* boste črno-bele slike delali z levo roko.

REALVIZ Stitcher Express 2

Zašivajte si panoramo

Tudi ko digitalnemu fotoaparatu privijačite širokokotni objektiv, imate skozenj dokaj omejen pogled na svet. *Stitcher Express 2* vam omogoča, da brez večjih težav združite serijo fotografij v panoramsko sliko. Pri tem so vam na voljo orodja za samodejno, pol-samodejno ali ročno poravnavo slik ali celo "prisilno" lepljenje, če vse ostalo odpove. Priročno je tudi orodje Extreme Zoom, s katerim je vnašanje drobnih popravkov mala malica, tu pa je še uporabno orodje Equalization za popravljanje barv po celotni sliki.

Za razliko od podobnih programov vam *Stitcher Express 2* omogoča tudi lepljenje celotne panorame na kroglo, ki jo lahko vrtite za 360 stopinja v formatu QuickTime VR. Vsak, s katerim boste delili svojo stvaritev, bo lahko interaktivno uporabljal vrtenje, približevanje pogleda in podobno.



RealViz Stitcher Express 2
Cena Ok. 45€
Založnik RealViz
Na spletu www.realviz.com

Samodejna izdelava panoramskih slik. Preprosto in zelo uporabno.

83

tno panoramo. A bo vaše življenje veliko lažje, če boste uporabljali kak specializiran program, kot je denimo RealVizov *Stitcher Express 2*, ki ga na teh straneh tudi podrobneje predstavljamo. Tovrstni programi običajno ponujajo celo vrsto samodejnih in na pol samodejnih možnosti, s katerimi boste zlepili slike skupaj ena, dva, tri.

Posebni učinki

Na trgu boste našli tudi precej grafičnih programov, ki zameglijo črto med fotografijo in umetnostjo in s pritiskom na en sam gumb spremenijo digitalno fotografijo v oljno sliko ali risbo, narisano z ogljem. Te možnosti običajno ponujajo že povsem splošni programi za obdelavo fotografij, kot je denimo *Serif PhotoPlus*.

Ti standardni "umetniški" dodatki se med programi le malenkostno razlikujejo, če iščete bolj unikaten pristop, pa se ozrite v smeri programa *Project Dogwaffle*, ki v novi preobleki sliši na ime *PD Pro*. Paket ponuja nekaj res eksotičnih "organskih" orodij za risanje, ki temeljijo na fraktalih. Tako lahko recimo pustim fotografijam takoj dodate celo vrsto rastlinja, zaradi katerega boste na svoji umetnini pričarali čisto posebno vzdušje.

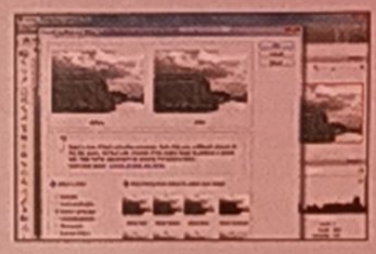
S takšno množico programov za obdelavo fotografij, ki ponujajo toliko različnih možnosti, je fotoaparat postal le sestavni del velikega stroja, katerega naloga je zajem slike, nato pa to prevzamejo drugi deli tega stroja in jo na koncu izpljunejo lepšo, bolj ostro, barvitejšo in bolj živo. Čeprav je dober vir slik vedno pomemben, se glavni deli kreativnega procesa začnejo na namizju osebnega računalnika. ¤ PCF

Dve barvi sta dovolj

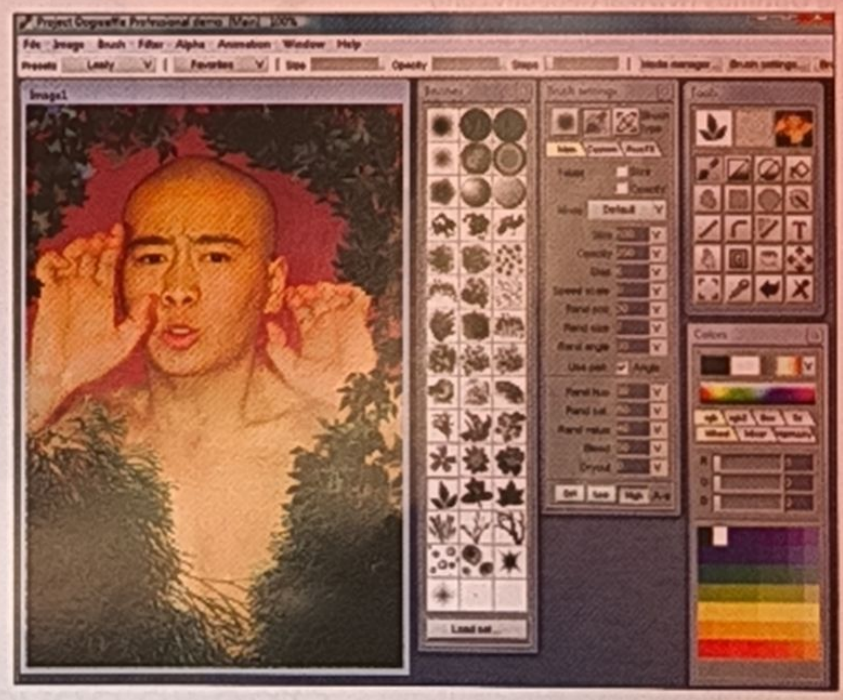
Včasih črna in bela barva iz fotografije potegneta največ

Ko se želite s fotografijo osredotočiti na oblike in forme ali pa se želite zgolj znebiti preveč pisanih barv, ki samo odvračajo pozornost od kompozicije, je lahko enostavna pretvorba v črno-belo sliko tisto pravo. Obstaja kar nekaj poti do končnega rezultata, ki vključujejo od preproste pretvorbe barvne v sivo paleto, do kompleksnih procedur, kjer ločeno nastavljate odtenke, zasičenost in podobno. Če želite dober rezultat, vam priporočamo *Adobe Photoshop Elements 5*.

Na izbiro imate širok razpon slogov pretvorbe, vključno s portretom, različnimi vrstami pokrajin, mestnimi fotografijami in podobnimi možnostmi. Intenzivnost vsakega sloga je mogoče prirejati z drsnikom, s klikanjem na pomanjšane slike pa lahko dodajate kontrast in poudarjate rdeč, moder ali zelen barvni kanal. S pomočjo predogleda vpeljava sprememb ne povzroča nobenih preglavic in vam daje dober pogled na to, kaj sploh počnete. Preprosta in učinkovita predelava.



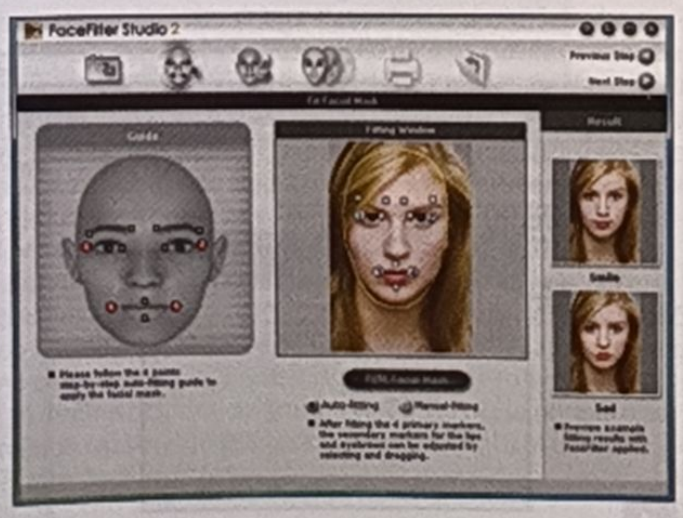
S *Photoshop Elements* 5 pretvarjanje slik v črno in belo ni težava.



Desno nekje, v neki pravljični deželi, lahko s *PD Pro* spustite domišljijo na plan in ustvarite celo vrsto "organskih" učinkov, ki poživijo vsako dolgočasno ozadje.

Face Filter Studio 2

Plastična operacija



Ne glede na to, kako natančna določena fotografija je, portretirancu morda ne bo všeč. Zadeve so lahko še slabše zaradi klinične natančnosti modernih fotoaparatov, ki zajamejo vsako nepopolnost. Cilj zanimivega programa *FaceFilter Studio 2* je, da "prepozna" človeški obraz in samodejno porazdeli točke, ki označujejo vse glavne značilnosti obraza. Te lahko seveda tudi popravljate.

Ko so točke postavljene, kar traja le kakšno minuto ali dve, lahko z eno potezo odstranjujete madeže, zgladite kožo in popravite rdeče oči. Lahko celo spreminjate izraz na obrazu portretiranca, pri čemer izbirate med vnaprej pripravljenimi, kot so kul, seksi, nasmejan, nežen, samozavesten in še mnogi drugi. Nekatere izraze malo zanese, ampak na srečo obstaja drsnik, s katerim uravnavate njihovo intenzivnost. Če ne kaj drugega, se boste vsaj zabavali.

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Face Filter Studio 2
Cena Ok. 55€
Založnik Reallusion
Na spletu www.reallusion.com

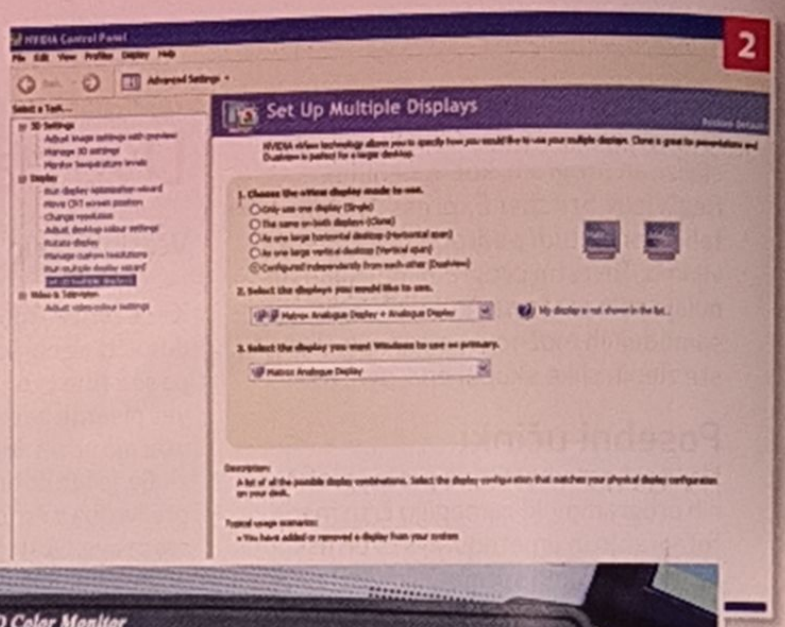
Redkokdaj zabava in uporabnost hodita tako spretno z roko v roki.

86

Naredi sam!

Izboljšajte nadzor v igrah

Svojemu tako ali tako preveč kičastemu PC-ju smo dodali še eno pridobitev. Posnemajte nas...

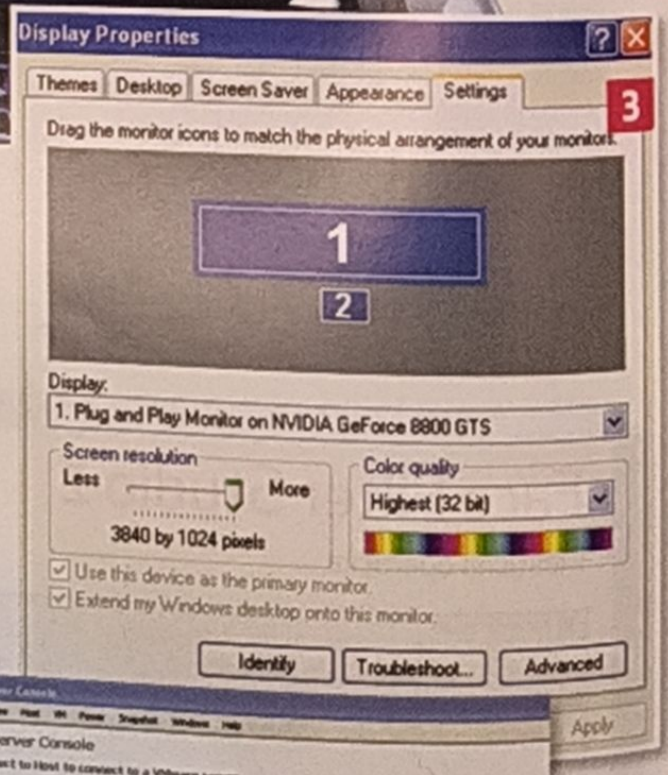


Zapomniti si vse tipke v kompleksnih igrah, kakršne so simulacije letenja, ni preprosto. Krasno bi bilo, če bi imeli na voljo funkcionalen digitalni zaslonček, občutljiv na dotik, ki bi vam nazorno pokazal, kaj se zgodi, če pritisnete na katero od ikon. To je eden od razlogov, zakaj so denimo tipkovnice OLED, kot je Optimus (www.artlebedev.com/everything/optimus), tako privlačne.

Ni pa vam treba zapravljati žepnine za eksotične tipkovnice, če si želite to doživetje, ampak lahko tovrstno "frankensteinovsko" kreacijo ustvarite kar sami. Sicer še vedno ne boste prišli skozi poceni, bo pa programska oprema zastonj. Zahvaljujoč fantastični brezplačni aplikaciji *Touch Buddy* (www.touch-buddy.com) lahko snamete ali ustvarite vse nastavitve za vašo najljubšo igro. Se spomnite tistih starih kartonastih zadev z oznakami za posamezne igre, ki jih je bilo potrebno povezniti prek tipkovnice? Mi imamo podobno, a veliko naprednejšo rešitev. Tako smo jo izpeljali mi... ¤ PCF

Kaj boste potrebovali?

- ¤ Na dotik občutljiv zaslon. Mi smo 7-palčnega našli na www.cartft.com. To je najdražji del...
- ¤ Program *VMWare*
- ¤ Program *Touch Buddy*



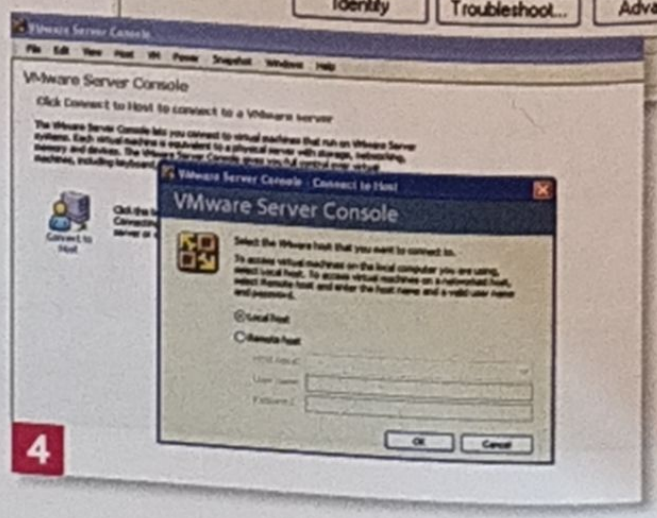
> "Se spomnite tistih kartonastih zadev, ki smo jih poveznili prek tipkovnice?"

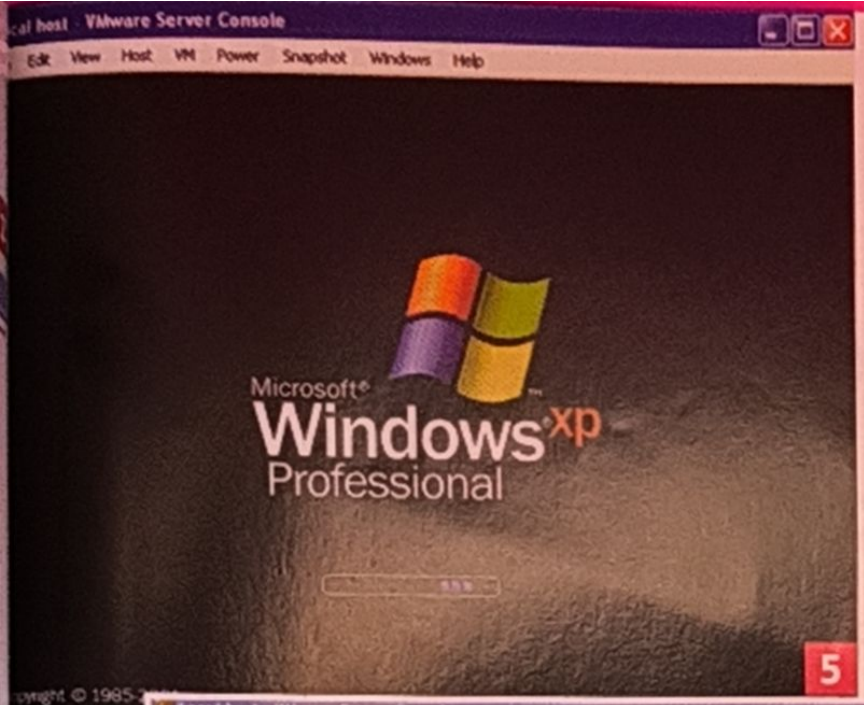
Pa je zadeva res boljša od tipkovnice?

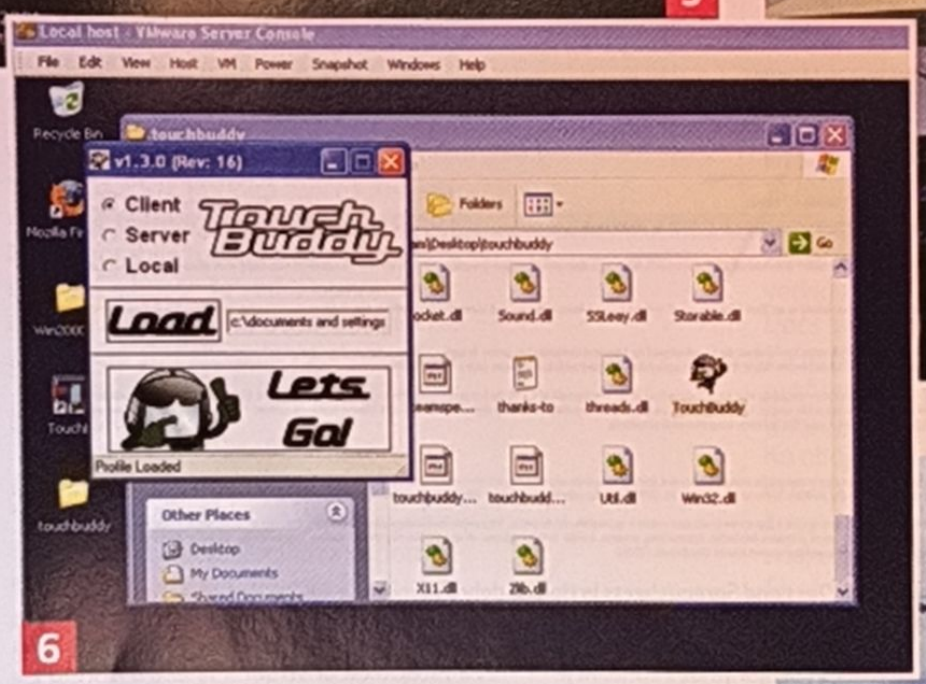
V *Quake IV* boste veliko hitreje preklapljali orožja z običajno tipko, saj vam roke ne bo treba umakniti s tipkovnice. Je pa zaslonček odličen v kakšnih simulacijah letenja

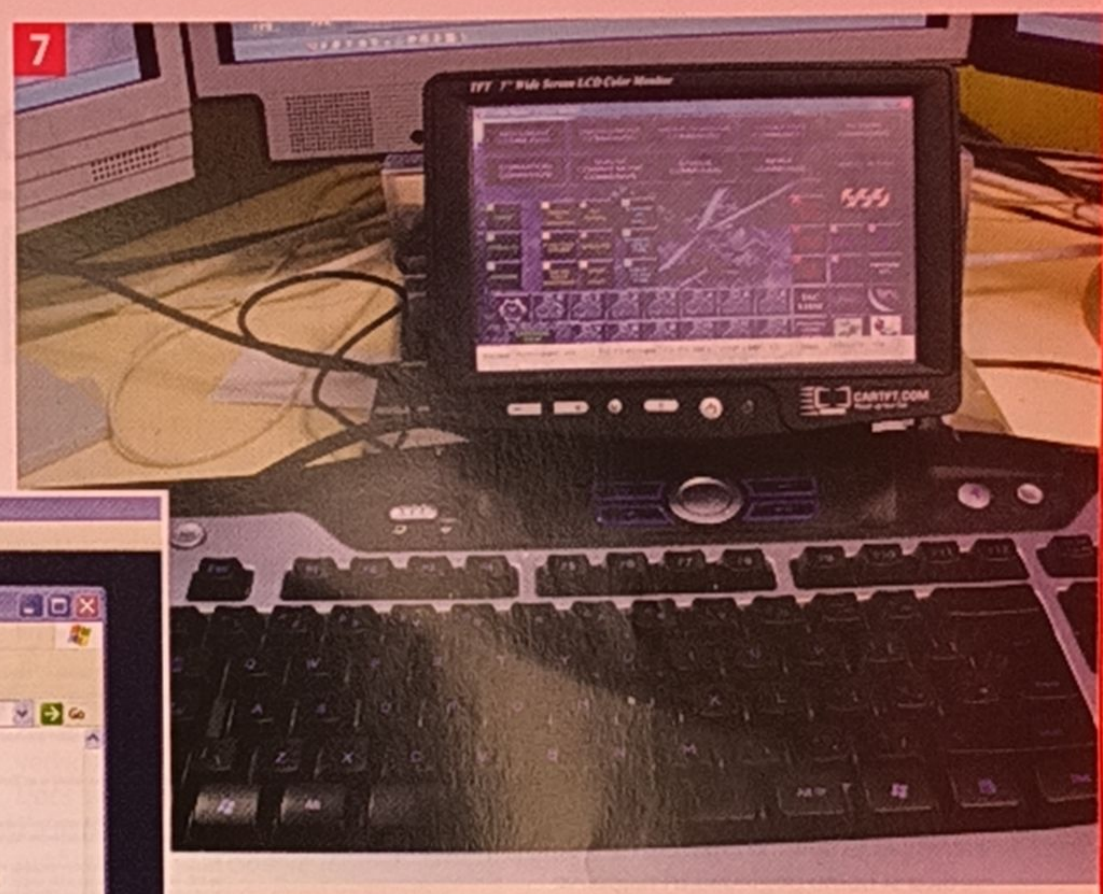
Animirana stikala za pristajalna kolesa in podobno dodajo realizem simulacijam letenja.

Dajte, združite *Touch Buddy*, TrackIR in Tripplehead2Go, če upate. Zmešalo se vam bo.



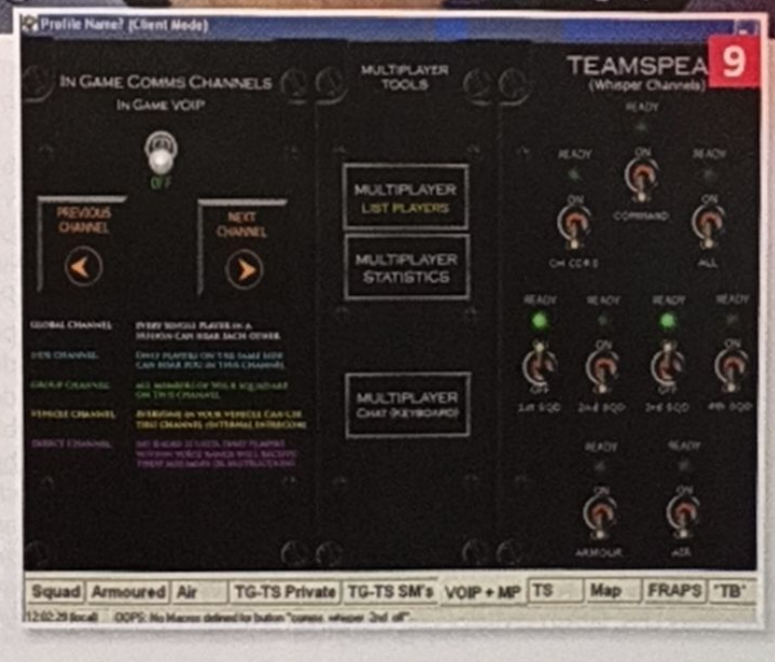






Kako preparirati zaslon

Namestite zaslon na mesto, ki je dobro vidno: nad tipkovnico je dobra izbira. (1) Na našo srečo ima G15 pripravljeno mesto za namestitev zaslona, ki zamenja dolgočasen LCD. Priključite in vklopite na dotik občutljiv zaslon, A NE NAMEŠČAJTE GONILNIKOV! Zdaj želimo, da Windows prepozna LCD kot navaden zaslon in ne kot na dotik občutljivega, kar bomo razložili kasneje. (2) S pomočjo Display Properties označite zaslon kot sekundarni monitor. (3) Mi smo nov zaslon postavili na sredino, pod naš glavni zaslon. Naložite *VMWare* in znotraj njega zaženite virtualno različico Windows XP. (4) Razlog, zakaj to potrebujemo, je, da XP ne more obvladovati dveh mišk hkrati. Na dotik občutljiv zaslon je pravzaprav velika ploščata miška, in če ne bi uporabili virtualnega sistema z *VMWare*, bi Windows vsak pritisk nanj interpretiral kot premik miške v igri, česar pa nočemo. (5) Zdaj namestite gonilnike za na dotik občutljiv zaslon znotraj virtualnega sistema Windows. Tako bo ta sistem prestrezal vse vaše praskanje po novem zaslončku in ga posredoval naprej kot pritiske z miško, ne da bi motil vašo igro. (6) Poženite *Touch Buddy* kot odjemalec znotraj virtualnega sistema in ga prek omrežja povežite z gostiteljsko različico *Touch Buddyja* na "pravem" sistemu Windows. (7) Poženite profil za vašo najljubšo igro (celo vrsto profilov boste našli na www.touch-buddy.com ali pa ustvarite svojega), nato pa povlecite celo okno *VMWare* v vaš mali zaslon. Tako boste na tem zaslončku dobili izolirano različico Windows XP, kjer namesto miške uporabljate svoj prst na zaslonu. (8) Poženite vašo igro in zadevo preizkusite. (9) Večina profilov za *Touch Buddy* vključuje podporo za najbolj razširjene igričarske aplikacije, kot sta denimo *Teamspeak* in *Fraps*.



Desno *Teamspeak* lahko zaženete tudi iz programa *Touch Buddy*.

Urejanje besedila v spletnem brskalniku

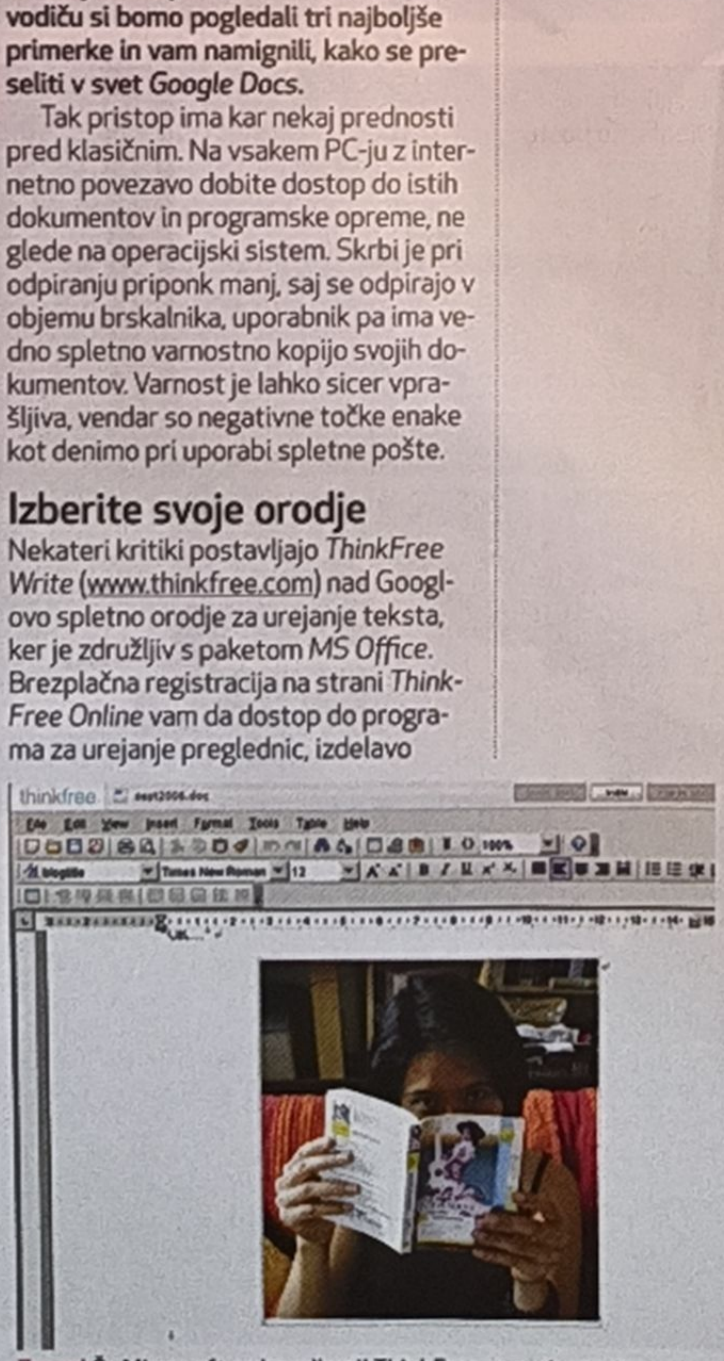
Prehod na spletno urejanje besedila ni težaven. Predstavljamo vam najboljšo pot...

Že vrsto let obstajata za računalnike dve ključni vrsti programov. Programi, s katerimi brskate po spletu, in programi, s katerimi urejate besedilo. Logični korak naprej bi bilo urejanje besedila s pomočjo brskalnika. Spletne pisarniške aplikacije so zdaj dovolj zrele in robustne, da lahko resno razmislite o tem, da bi opustili namizne urejevalnike dokumentov in jih zamenjali za spletno alternativo. V tem vodiču si bomo pogledali tri najboljše primerke in vam namignili, kako se preseliti v svet *Google Docs*.

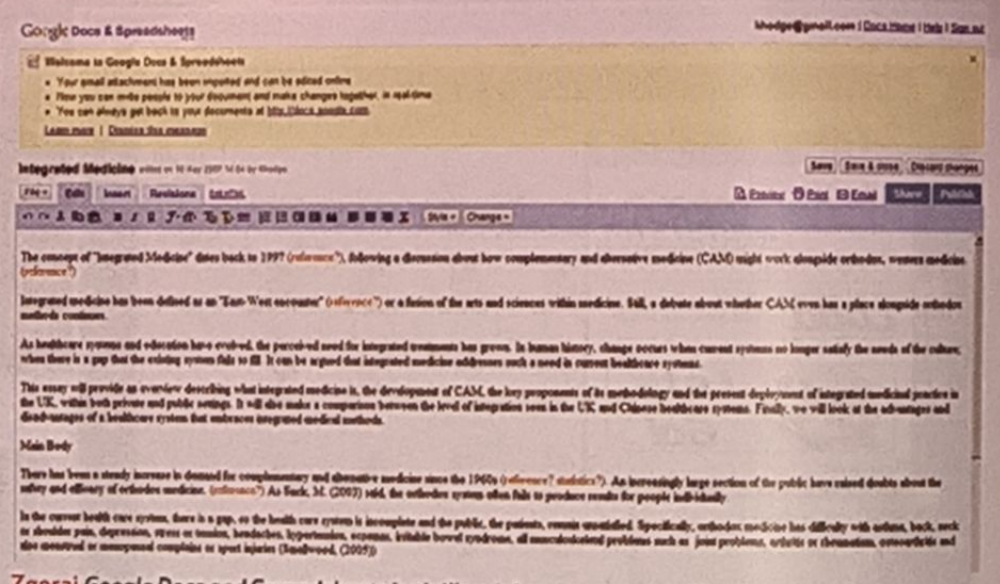
Tak pristop ima kar nekaj prednosti pred klasičnim. Na vsakem PC-ju z internetno povezavo dobite dostop do istih dokumentov in programske opreme, ne glede na operacijski sistem. Skrbi je pri odpiranju priponk manj, saj se odpirajo v objemu brskalnika, uporabnik pa ima vedno spletno varnostno kopijo svojih dokumentov. Varnost je lahko sicer vprašljiva, vendar so negativne točke enake kot denimo pri uporabi spletne pošte.

Izberite svoje orodje

Nekateri kritiki postavljajo *ThinkFree Write* (www.thinkfree.com) nad Googlovo spletno orodje za urejanje teksta, ker je združljiv s paketom *MS Office*. Brezplačna registracija na strani *ThinkFree Online* vam da dostop do programa za urejanje preglednic, izdelavo predstavitev in urejanje besedila, ki je na voljo v dveh okusih. *Quick Edit* je orodje lahke kategorije, spisano v AJAX-u, *Power Edit* pa teče v Javi. *Power Edit* je videti in deluje kot *MS Word*, z dobro založeno orodjarno, bazo sličic, ki jih lahko vključite v besedilo, preverjanjem besedila, orodji za risanje, delujočim desnim gumbom miške in še čim.



Zgoraj **Če Microsoft ne bo odkupil ThinkFree za svojo storitev Windows Live, lahko razvijalce vsaj toži zaradi očitnega kopiranja.**



Zgoraj *Google Docs and Spreadsheets* **je tipično dobro zasnovana aplikacija s strani mojstrov funkcionalnosti. Vsi, ki uporabljate Googlov *Gmail* veste, o čem govorimo.**

Čeprav je program gotovo močan, ko govorimo o uporabniških vmesnikih, pa *ThinkFree Write* obkrožajo tudi določene bojazni. Zadeva je tako blizu "izvirniku", da se boste spraševali, v čem je poanta. Brez širokopasovnega dostopa in dokaj mišičastega računalnika si predstavljamo, da je delo z aplikacijo dokaj mučno. *ThinkFree Write* je zdaj še v fazi beta, a obeta veliko.

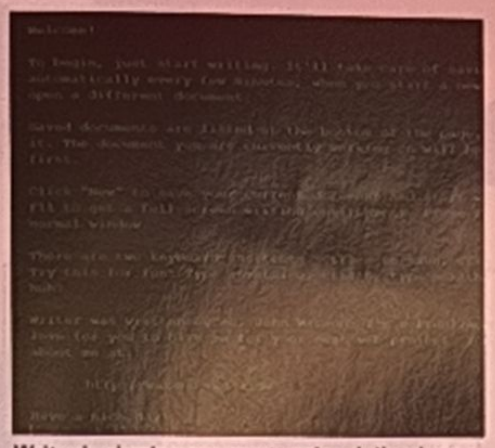
Na drugi strani spektra pa je *Writer*. Medtem ko *ThinkFree Write* hrepeni po vsestranskosti, *Writer* (http://writer.bighugelabs.com) ponuja samo najosnovnejše funkcije za oblikovanje besedila. Program vam bo v spomin priklical čase preprostih katodnih zaslonov pred obdobjem sistema Windows, saj boste videli črn zaslon z zelenim besedilom, izbirali pa boste med tremi pisavami. Z brezplačnim računom lahko dokumente shranjujete in nalagate, zaradi česar je aplikacija idealna za hitro shranjevanje zaznamkov. Kasneje lahko svoje zapiske prenesete v spletni dnevnik. To je tudi vse. V primerjavi s *ThinkFree* je precej zaostal, a če bi se sami znašli v hotelu z dve leti starim dlančnikom v roki, vemo, katerega bi uporabili.

Nekam med obe varianti pade *Google Docs*. Tisti, ki vam je domač *Gmail*, veste, da zna Google z uporabo robustne strežniške kode, JavaScripta in XML-ja dobro kombinirati preproste uporabniške vmesnike z razširjeno funkcionalnostjo. *Google Docs* ni nobena izjema, saj preprost videz združuje z večino lastnosti, ki bi jih pričakovali od urejevalnika besedila. Na področjih priloženih slik, formul in risanja ga *ThinkFree* potolče, zato pa je *Docs* hiter in, če smo pošteni, ima tudi vsa orodja, ki jih boste potrebovali. Z enim klikom lahko dokumente tudi delite z drugimi, zato je idealen za skupinsko delo ali za oddajanje kratkih poročil.

Čeprav *Google Docs* ni tako poln bonbončkov kot *ThinkFree Write*, pa za njim stoji veliki Google. To zato programu prinaša integracijo z ostalimi aplikacijami iz vedno bolj založenega Googlovega skladišča. Priponke *Gmaila* lahko odprete neposredno z *Google Docs*, dokumente lahko takoj za tem objavite v *Bloggerju*, potem pa je tu še omenjeno sodelovanje z ostalimi uporabniki Googlovega računa.

Dodajanje datotek

Prehod z vašega trenutnega urejevalnika teksta ne bo pretežaven. Storitev bere Microsoftov format datotek .doc,



Writer je skrajno preprost urejevalnik teksta z možnostjo shranjevanja. Za pisanje kratkih zaznamkov in za nostalgike bo povsem v redu.

vključno s tistimi ustvarjenimi z *Wordom 2007*. Podpira tudi na XML-ju temelječ format OpenDocument (.odt), ki ga uporablja tudi popularni *OpenOffice*. Če boste še vedno uporabljali dodatno aplikacijo za besedilo, vam priporočamo shranjevanje v formatu Rich Text Format (.rtf), da ne bo nobenih težav z združljivostjo.

Za odpiranje obstoječih datotek z *Google Docs* uporabite povezavo "Upload". Odprlo se vam bo okno, v katerem lahko lokalno brskate za datotekami, ali pa dokumente naložite z interneta. Ko bo datoteka naložena v *Google Docs*, ji bo samodejno določeno ime, ki bo enako, kot je bilo ime izvirne datoteke. Priročna lastnost je, da lahko dokumentom namesto tega podelite bolj prijazna in opisna imena, pri tem pa vam bo pomagalo tekstno okence "What do you want to call it".

Prenosljivost je glavna prednost spletnih aplikacij in v *Google Docs* obstaja funkcija, ki to še poudarja. Ko se vpišete , dobite unikaten naslov za elektronsko pošto, ki se razlikuje od vašega obstoječega, če imate morda račun za *Gmail*. Ta naslov vam omogoča, da dokumente pošljete neposredno v *Google Docs* - tekst v sporočilu ali pripet dokument se bo samodejno dodal med dokumente na vašem računu. To je hiter način za deljenje dokumentov ali shranjevanje, ko ste na terenu - za uporabo bo dovolj že naprednejši mobilni telefon.

Če delate na projektu, ki ga spremlja za cel avtobus dokumentacije, lahko še vedno z eno potezo migrirate v *Google Docs* s skupinskim prenosom datotek. Za to boste potrebovali *Firefox* (www.getfirefox.com) in *Google Toolbar* (http://toolbar.google.com) za *Firefox*. Ko oboje namestite, pojdite v Settings in nato Options in tam obkljukajte možnost Docs and Spreadsheets. Ko boste zdaj združljiv dokument povlekli v *Firefox*, se bo ta odprl v *Google Docs*. Da bi bilo življenje še lepše, lahko hkrati dodate več datotek, kar pomeni, da lahko v *Google Docs* z eno potezo dodate za celo mapo dokumentov.

Izvoz dokumentov

Proces spravljanja dokumentov ven je enako pomemben kot spravljanje noter, pri tem pa je združljivost pomemben faktor. Določene lastnosti spletnih urejevalnikov besedil izdatno zmanjšajo potrebo po shranjevanju dokumentov v različnih formatih. Možnost deljenja dokumentov, ki jo poznata tako *Google Docs* kot *ThinkFree Write*, omogoča branje istega dokumenta več uporabnikom, ne glede na to, ali uporabljajo PC, dlančnik ali napreden mobilni telefon.

Za uporabnike, ki pa ne obožujejo ravno registracije pri spletnih storitvah in vztrajajo pri besedilu na trdem disku, obstaja tudi možnost izvoza. V *Google Docs* lahko znotraj samega okna za urejanje najdete meni File, s pomočjo katerega shranite dokument lokalno. Poleg že omenjenih formatov RTF, DOC in ODT boste med podprtimi našli še stisnjen format HTML, običajno besedilo in, pomembno, format PDF.

Smiselno je shranjevati tudi lokalne kopije pomembnih dokumentov za lastno uporabo. *Google Docs* je brezplačna storitev, in čeprav je bilo poročil o izgubi podatkov zelo malo, se to lahko zgodi. Privzeto lahko z *Google Docs* snamete samo po eno datoteko hkrati, a s pomočjo brskalnika *Firefox* lahko naredite ovinek okoli te omejitve.

Greasemonkey (www.greasespot.net) je razširitev za *Firefox*, ki omogoča razvijalcem da s pomočjo skriptiranja DOM dodajo funkcionalnost obstoječim spletnim storitvam. Najprej snemite in namestite *Greasemonkey*, nato pa skočite na www.downthemall.net in namestite razširitev *DownThemAll*. Ta vam omogoča, da shranite vse povezave in slike na trenutni spletni strani v lokalno mapo. Zdaj boste potrebovali še *Google Doc Download GM Script* (http://1st-soft.net/gdd/), ki ga boste ga dodali v *Greasemonkey*, ko vas bo program k temu pozval. Končni rezultat tega posega bo nova povezava za snemanje v glavnem oknu *Google Docs*, ki bo vključevala tudi meni za izbor formata datoteke. S klikom na Download boste sestavili HTML seznam vseh trenutnih dokumentov v *Google Docs* ali pač samo izbranih. Za tem uporabite samo še *DownThemAll*, ki bo vse dokumente shranil lokalno.

Prehod z že dobro preizkušene aplikacije na nekaj povsem novega nikoli ni preprosta odločitev. Na srečo so vse spletne alternative, ki smo jih omenjali, brezplačne za uporabo, zato jih lahko povsem brez stroškov preizkusite, preden se jim zavežete. To bi lahko bil prvi korak k selitvi vašega delovnega mesta na splet. ¤ PCF

Naredite to Pretvorba v PDF

Adobeov Portable Document Format je standarden format za obogatene dokumente, namenjene zgolj branju. Podpora temu formatu *Google Docs* postavlja pred *Word 2003*, boste pa podporo našli tudi v *OpenOffice* iz leta 2007. Tudi *ThinkFree Write* ima podporo za PDF.

Podpora vključuje možnost pretvorbe vsakega dokumenta, ki ga *Google Docs* lahko prebere, v PDF. Do tega pridete, ko se prijavite v Google Docs in izberete Upload. Poščite dokument, ki ga želite pretvoriti in kliknite na Upload File. Nato dokument popravite, če želite - ko bo enkrat pretvorjen, ga ne boste več mogli. Na koncu izberite možnost Save as PDF v meniju File.

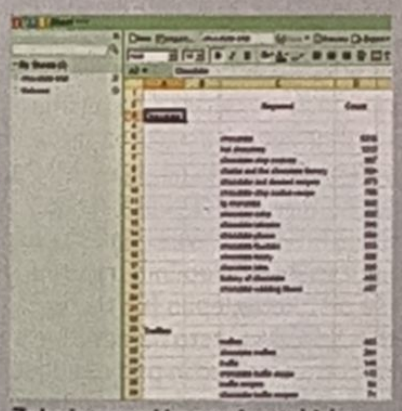
Obstajajo tudi druge rešitve za pretvarjanje v format PDF, kot je denimo odprtokodni vtičnik *PDFCreator* (sourceforge.net/projects/pdfcreator). Na računalnik se namesti kot tiskalnik, zato je dostopen v vseh programih, ki imajo možnost tiskanja.

Pogled na Spletni pisarniški programi

Urejanje teksta ni edina pisarniška disciplina, ki se je preselila na splet. Polno ime *Google Docs* je *Google Docs and Spreadsheets*. Uporabniki *Google Calendar* se bodo z vmesnikom takoj lahko začeli tikati. Podpora za obstoječe formate je hvalevredna, uporabnih lastnosti pa je ravno toliko, da vas ne zasujejo. Kljub združenemu imenu pa aplikaciji *Docs in Spreadsheets* še ne kažete kakšnih znakov posebne integracije.

ThinkFree Office se na tem področju bolje izkaže. Aplikacija za urejanje tabel, *ThinkFree Calc*, je pravzaprav klon *Excela*. Poleg tega obstaja v različicah Quick in Power. Datoteke se celo ustvarjajo v Microsoftovem formatu XLS. *ThinkFree Show*, predstavitveno orodje, ki zelo spominja na *Power Point*, lepo zaokroži paket.

Zoho (www.zoho.com) ponuja še bolj izdaten paket orodij kot Google ali ThinkFree, saj ima v svojem repertoarju orodja za delo z dokumenti, predstavitvami, elektronsko pošto, orodja za vodenje projektov, klepetanje in - *Zoho Creator*, orodje za sestavljanje baze podatkov.



Zoho je precej impresivna zbirka programov, katere vmesnik spominja na *Google Docs*.

Prej joj prejoj, kmalu... MEGA STROJ

In tako gre naša mega predelava ohišja računalnika počasi proti koncu. Da bi bil končni rezultat še malenkost bolj udaren, smo se še malo poigrali...

Pred vami je zadnji del zabavne pustolovščine, ki se je začela kot smešna ideja nekega preveč poznega večera v bližnjem baru. Od takrat smo izpeljali kar nekaj manjših projektov povezanih z našim ohišjem, za katere upamo, da so tudi vam dali kakšno bistro idejo, kako predelati svoje ohišje. Tokrat so na vrsti samo še zaključna dela...

Kaj boste potrebovali?

- Samolepilni trak
- Črno barvo v razpršilu
- Barvo za popravke (črno in rumeno)
- Brezbarven svetleč lak v razpršilu
- Komplet za osvetlitev notranjosti
- Pištolo za lepilo

Mi predelujemo...

1 Aljoša Hancman, **urednik:** "Moj najljubši del predelave je bil ravno zadnji korak. Tako dobra akcija se mora zaključiti s slogom. In kičem."

2 Barbara Banović, **namestnica urednika:** "Zares kul je bila vgradnja dodatnega zaslona. Predvsem zato, ker nisem verjela, da bo ta deloval."

3 Damijan Gradečak, **grafični urednik:** "Še nikoli se v naših pisarnah ni toliko vrtalo in rezalo kot pri obdelavi stranic v prvem delu vodiča."

4 Gregor Mraz, **novinar:** "Še vedno sem jezen, ker nismo namontirali na ohišje koles. V znak protesta bom cel teden pešačil v službo. Ali pa ne..."

> "Nismo si mogli pomagati, da ne bi uporabili še manjšega kiča - fluorescentne roza luči!"

Naša prva naloga je bila olepšanje reber na sprednji strani ohišja. Prebarvali smo jih črno in rumeno, da so tako prišla bolj do izraza (1). Pred nanosom barve smo vsako drugo rebro zaščitili s samolepilnim trakom. Dokaj preprosta naloga, vseeno pa je treba biti natančen - ker želimo imeti ostre črte, predlagamo da uporabite dve plasti zaščitnega traku, da ne bo barva slučajno prišla skozi.

Ko se je barva posušila in smo odlepili samolepilni zaščitni trak, smo vse napake popravili s čopičem (2), celotno ohišje pa premazali z lakom (3). Pri nanašanju laka morate biti še posebej previdni, saj se hitro naredijo mehurčki. Tako kot pri nanašanju črne barve tudi tukaj raje delajte kratke potege z razpršilcem namesto dolgih (4), saj boste samo tako dobili enakomeren nanos.

Ko je bil nanos suh, si nismo mogli pomagati, da ne bi uporabili še manjšega kiča - fluorescentne roza luči! Jupi! (5). Nam se je ta komplet valjal po omarah že nekaj časa, če pa imate sami podobne želje, boste brez težav našli svojega že za kakšnih 15 evrov. Pa še namestitev je preprosta, da bolj ne bi mogla biti. Mi smo za vsak slučaj poleg priloženih samolepilnih trakov uporabili še pištolo za lepilo (6), da bo zagotovo držalo. Za mesto namestitve smo izbrali stranico, nad in pod oknom ohišja, da bo svetloba enakomerno razsvetlila notranjost ohišja, same luči pa bodo ostale skrite očem. In to je to - naša megapredelava je končana! ¤ PCF

Vsega je konec

S končnim rezultatom smo precej zadovoljni, sam postopek predelovanja pa je bil poln zanimivih odkritij. Eksperimentirali smo s stvarmi, ki jih nismo poskusili še nikoli poprej in zdaj vemo, kaj bi naredili drugače. Barvanje, denimo - pri tem je treba vedno biti potrpežljiv, saj je ključno, da nanesete enakomerno debelino barve. Ugotovili smo, da se kratki potegi z razpršilcem obnesejo bolje kot dolgi, zaradi katerih se naredijo mehurčki. Tudi vgradnja zaslona je bila inženirski poseg, ki ga nihče med nami še ni poskusil, in kar nekaj poskusov in napak smo potrebovali, preden nam je uspelo, kot smo želeli.

Za popravljanje drobnih napakic smo uporabljali kopič in take barve.

2

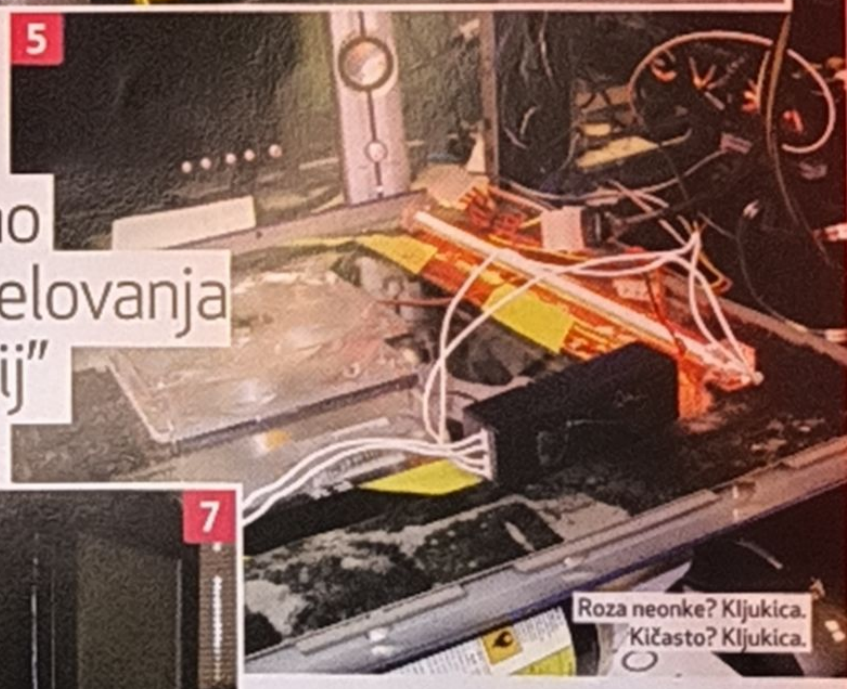
3

Levo Z razpršili smo se v zadnjih mesecih nekajkrat pošteno sporekli. Verjemite, ni bilo brez kletvic.

4

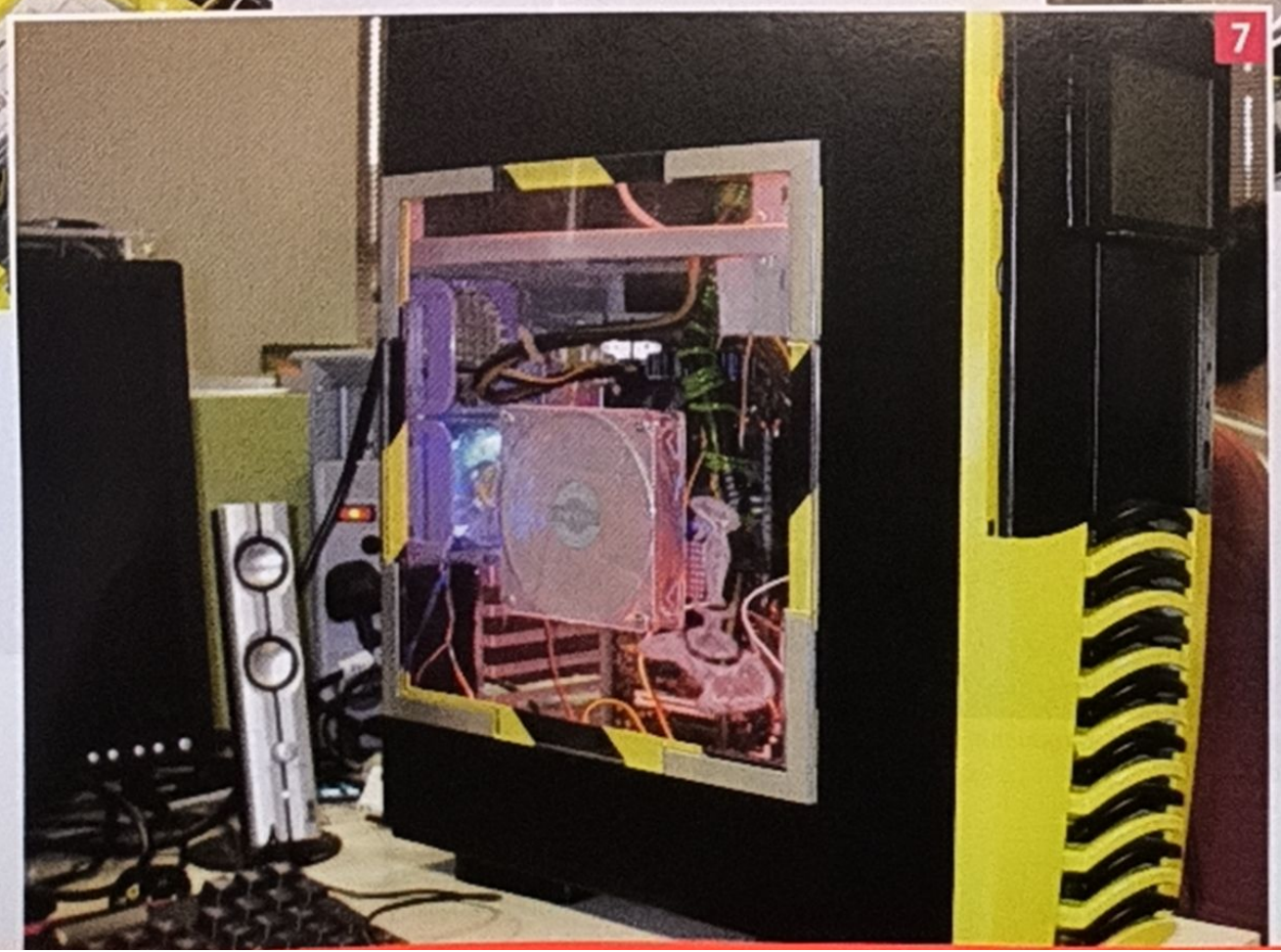
Klicali so ga nindža s sprejem. Pride in z dvema zamahoma polakira ohišje.

6


5

Roza neonke? Kljukica. Kičasto? Kljukica.

"S končnim rezultatom smo zadovoljni, postopek predelovanja je bil poln zanimivih odkritij"


7

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 283, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-63-600
www.birokrat.si

15 MINUT

Pospešite S.T.A.L.K.E.R.

Spravite Z.A.S.L.E.D.O.V.A.L.C.A. v boljšo formo – ne le da bo tekel hitreje, tudi lepši bo

S.T.A.L.K.E.R. po zaslugi dveh zajetnih popravkov, ki odpravita precej (od resnično številčnih) idiotizmov, končno sploh ni več skrajnost luknjavosti. Kakopak pa je še precej daleč od kraja za vse s fobijo pred žuželkami, pa tudi požrešnost ostaja nečedna lastnost igre. Če je vaša grafična kartica iz obdobja pred GeForce 6 ali Radeon X, ste v težavah. Na srečo lahko igro z nekaj prilagoditvami prav uspešno prepričate, da je enako čudovita ob manj razkošni opremi.

Preden zares začnemo, napotek za uporabnike Viste: ustrelite se. Muhaha. Zafrkavamo se. Resnična opazka se glasi: ne verjemite datotekam "Preberi me", ki spremljajo popravke in trdijo, da zdaj igra v Visti deluje normalno. Zaradi za razlago prezapletenih razlogov, utegne lepotička verjeti, da v Visti ni dovolj pomnilnika, zaradi česar se bo grozno pogosto rušila na namizje.

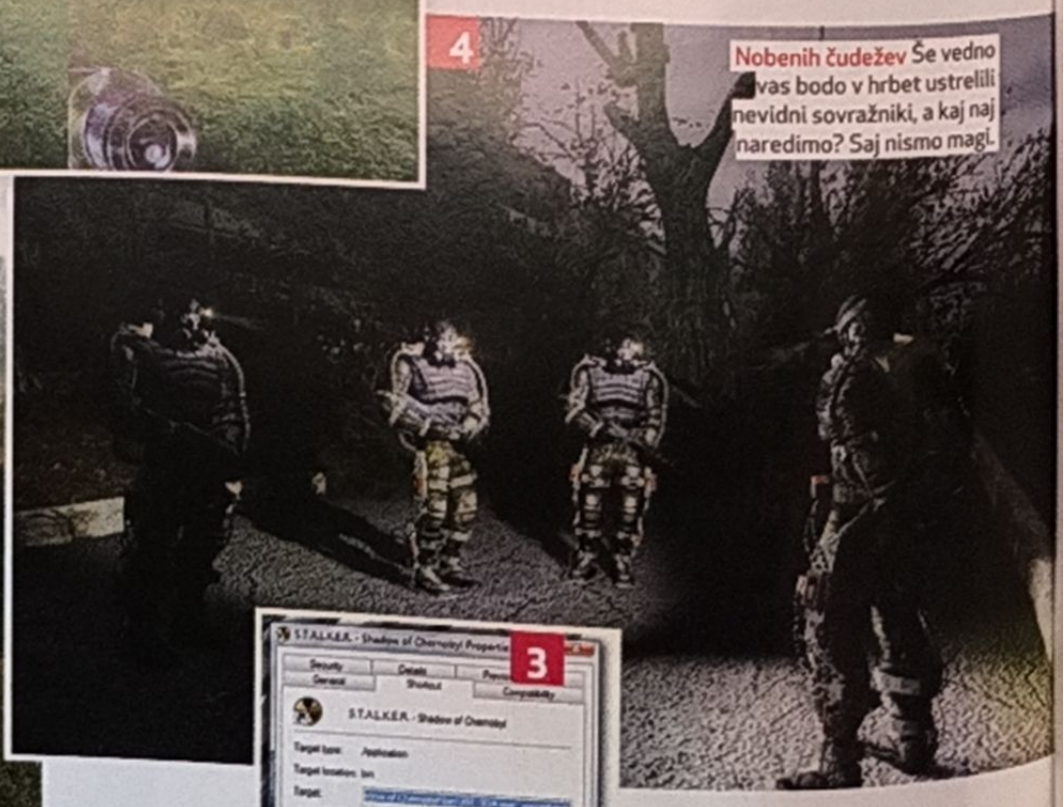
Da bi to popravili, potrebujete datoteko s tinyurl.com/3chtg5. Prenesite vsebino v logično poimenovano mapo (npr. popravek) znotraj korenskega imenika C:\, nato vanjo iz mape "bin" namestitvenega imenika kopirajte XR_3DA.exe. Kliknite Start, v okvirček za iskanje vtipkajte "command", z desnim gumbom kliknite na Command Prompt in izberite Run as administrator. Vtipkajte "cd\", pritisnite Enter, vtipkajte "cd popravek" (ali kakorkoli ste poimenovali mapo), še enkrat požgečkajte Enter, nato pa vnesite "editbin.exe /LARGEADDRESS AWARE XR_3DA.exe". Pritisnite Enter, vnesite "BCDEDIT /set increaseuserva 2900". Vtipkajte "exit", primažite še eno tipki Enter, nato prekopirajte XR_3DA.exe nazaj v /bin (prej naredite varnostno kopijo originala). Zapleteno, a učinkovito. ¤ PCF

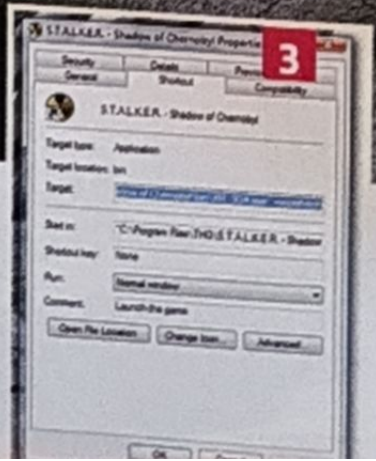
Kako polepšati S.T.A.L.K.E.R.

(1) V meniju z grafičnimi nastavitvami je najboljša prilagoditev znižanje vrednosti Render z Dynamic ali Full Dynamic Lightning na Static Lightning. Videti je manj realistično in izgubite HDR, a preklopi igro v renderiranje DX8. To pomeni ogromno razliko v delovanju, posebno če ste borec z GeForceom 6 ali Redeonom X. (2) Zahvaljujoč utesnjujočem hribovitem in gozdnatem svetu, praktično ni vidne razlike, če Vision Distance in Objects Detail zmanjšate s 100% na 50% - brezplačne slike vsako sekundo. Poigravanje z Grass Density je bolj opazno, a zmanjšanje na 50% zopet pomeni minimalno vizualno spremembo in velik pospešek. (3) Če je zatikajoča ali potrebuje leta, da se naloži, ni težava v grafični kartici - nekateri PC-ji imajo težave z vnaprejšnjim nalaganjem podatkov o stopnji. Z desnim gumbom miške kliknite na bližnjico, kliknite Properties in spremenite Target v "C:\Program Files\THQ\Stalker - Shadow of Chernobyl\bin\XR_3DA.exe –noprefetch". Običajno pomaga, a včasih še poslabša. V slednjem primeru -noprefetch odstranite. (4) Pa še protislovje: mod Float32 izboljša delovanje na karticah GeForce 6 ali Radeon X1 ter boljših, pri čemer še popravi izgled - to doseže s popolno zamenjavo senčnikov igre. Zgrabite ga na spletni strani www.thefloatingpoint.org.

2
To je še bolje! Po izvedbi naših trikov bi morali biti deležni opaznega pospeška v delovanju.

1


4
Nobenih čudežev Še vedno vas bodo v hrbet ustrelili nevidni sovražniki, a kaj naj naredimo? Saj nismo magi.


3

To je bolje! Na levi lahko vidite, kako so stvari postale opazno bolj ostre in manj sprane. Prav tako bi morala biti igra poskočnejša.

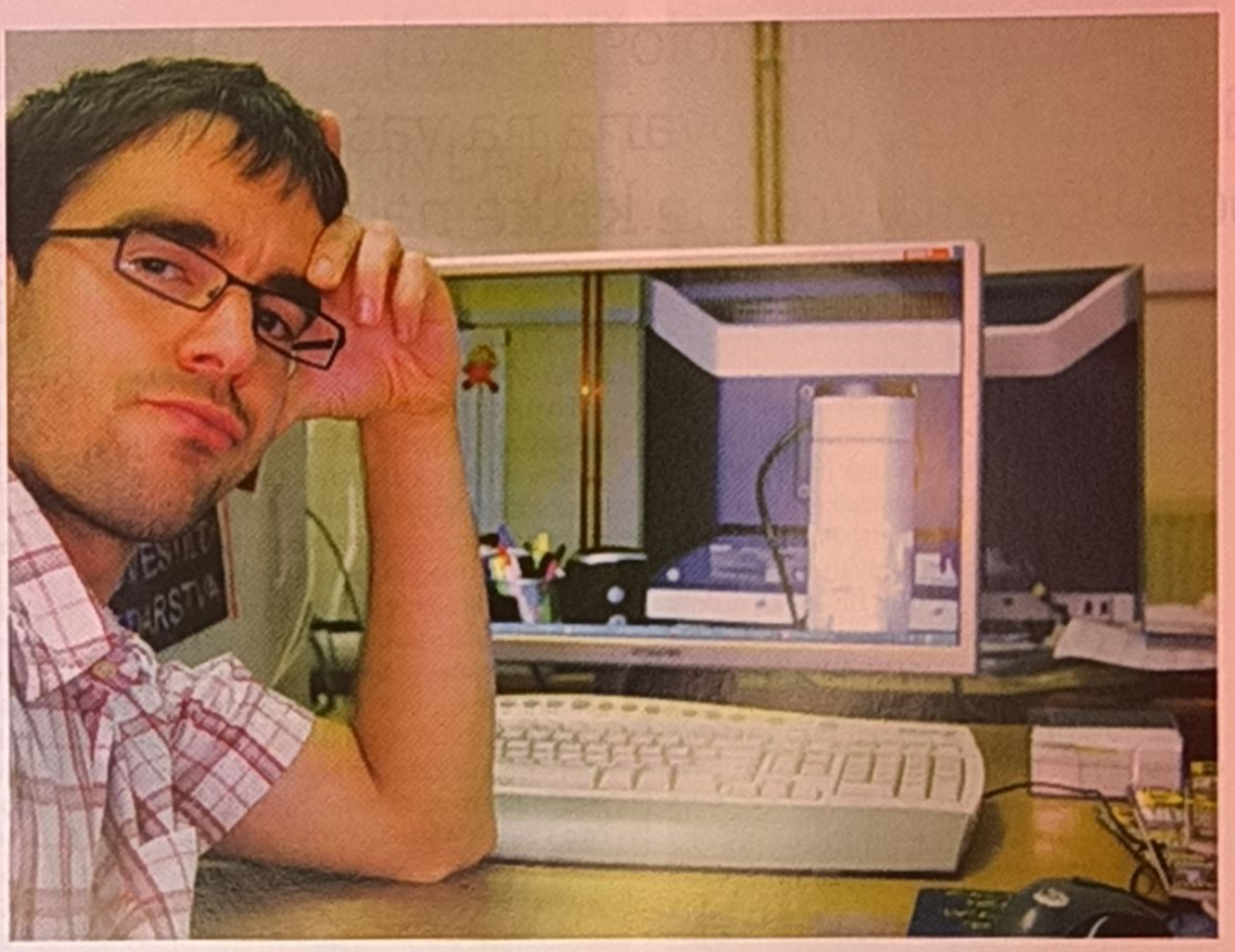
3 MINUTE

Potegavščine za PC

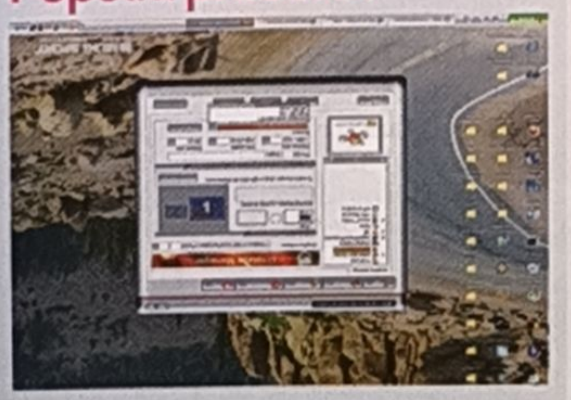
Naj vaši kolegi začnejo dvomiti v zdravje svojega razuma... ali vašega

Praktične računalniške potegavščine so danes pozabljena umetnost, nekoč pa so piflarjem omogočale maščevanje socialno bolje prilagojenim prijateljem s poigravanjem z njihovim PC-jem. Danes na splošno velja mnenje, da vsak, ki zna prižgati računalnik, do popolnosti pozna tudi vse njegove skrivnosti. To pa na srečo ni res.

Dragi moji, ljudje so še vedno tehnološki idioti in vaša dolžnost je, da jih na grob način naučite popravljanja računalnika. Ogromno je načinov, s katerimi se lahko pohecate z računalnikom svoje žrtve, mi pa smo zbrali tiste, katerih izvedba vzame čim manj časa. Vse finte so popolnoma neškodljive za sistem, bo pa zabavno gledati žrtev, kako se preseda na stolu in se praska po glavi. Po naših pisarnah trenutno kroži potegavščina z miško bluetooth - žrtvi neopazno vtaknete sprejemnik bluetooth v vrata USB na zadnji strani ohišja, potem pa mu tu in tam z miško na daljavo premaknete kazalec na zaslonu. Dobro se bo spotil, preden bo zadel pravo ikono... Hehe, kdo je danes na vrsti? ¤ PCF



Popolni preobrat

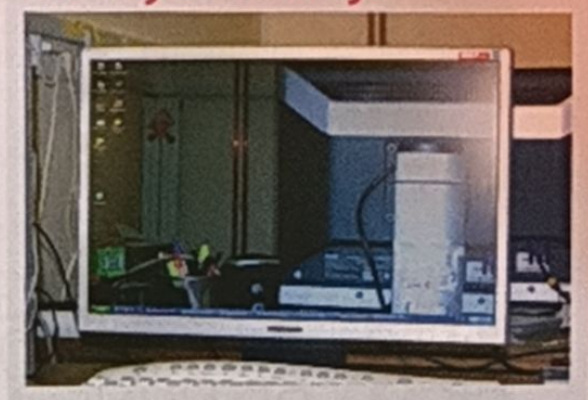


Tako gonilniki ATI-ja kot nVidie imajo v svoji orodjarni možnost obračanja slike na zaslonu. To je verjetno najhitrejši način sabotaže namizja naključne žrtve, saj morate samo klikniti na ikono v opravilni vrstici in izbrati možnost obračanja slike na zaslonu. Pri ATI-jevi nadzorni plošči se ta možnost skriva pod imenom Display Manager, pri nVidii pa pod bolj čudnim nazivom NVRotate. Videli smo že ljudi, ki so za rešitev tega "problema" obračali celoten monitor na glavo. In to veliko pove o učinkovitosti...

Zaklenjeno namizje

Pritisnite tipko [PrtSc], ko je vidno samo namizje na računalniku žrtve, skočite v program *Paint* (*Slikar*) in pritisnite [Ctrl] + [V]. Zdaj v meniju File izberite Set As Background (Centered). Zaprite *Paint*, z desnim gumbom kliknite kamorkoli in v Arrange Icons By zbrišite kljukico pred Show Desktop Icons. Z desnim gumbom kliknite na opravilno vrstico na dnu zaslona in odznačite možnost Lock The Taskbar, nato pa celotno opravilno vrstico povlecite niže, da ne bo več vidna. Če želite biti kreativni, v programu *Paint* obrnite sliko.

Prosojno namizje



Če imate pri roki digitalni fotoaparat, vaša žrtev pa je za dalj časa šla od mize (malica, sestanek, velika potreba...), hitro odmaknite njen monitor in fotografirajte prostor za monitorjem (običajno je to kup zavozlanih kablov in starih lončkov za kavo). Kopirajte sliko na PC žrtve in jo določite za ozadje namizja. Če ste zlobni, lahko po želji odstranite opravilno vrstico in ikone, v nobenem slučaju pa ne pozabite na monitor nalepiti listka z napisom: "Ej, stari, mislim, da je tvojemu monitorju odpadla rit."

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na: mraz@pcformatslo.net

... pomagaj. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

NAMESTITEV

Tansplantacija diska

Pred kratkim sem zamenjal osnovno ploščo, a sem hotel ohraniti stari trdi disk (80GB Hitachi IDE). Odstranil sem stare gonilnike in namestil nove in ponovno zagnal računalnik, a se je pojavil modri zaslon. To me je spravilo ob živce, zato sem kupil nov disk, 250GB Hitachijev disk SATA2 in nanj poskusil namestiti Windows XP. Po koncu namestitve se je spet pojavil modri zaslon. XP sem ponovno namestil kar trikrat, potem pa sem hotel formatirati disk, a tudi to ni šlo, saj se je pojavilo obvestilo o napaki, da bi naj bili krivi sektorji na disku. Ne vem več, kaj lahko še sploh naredim - pomagaj!
Jaka

Priklapljanje starega diska na novo ploščo je precej podobno šivanju tvoje glave na tuje telo. Ali je tisti drugi pravkar doživel transplantacijo glave ali si ti doživel transplantacijo telesa? Predvidevam, da si želel na tak način presaditi sistemski disk, kar je vedno problematično. Najmanj, kar lahko narediš v takšnem primeru, je ponovna namestitev Windows na presajeni disk. Brisanje mape Windows pred ponovno namestitvijo bi bilo še boljše. Ni dovolj, če samo zaženeš staro kopijo Windows in z Device Managerjem zbrišeš gonilnike in jih potem ponovno namestiš s čarovnikom Add New Hardware. Pri takšnih posegih na disku pogosto ostanejo nizkonivojski gonilniki in ustvarjajo konflikte z novim naborom na osnovni plošči. To je bil po mojem mnenju tudi razlog za prvi modri zaslon. Druga serija modrih zaslonov je bolj skrivnostna. Seveda obstaja možnost, da je z novim diskom kaj narobe, še posebej zato, ker se ti je prikazalo obvestilo, da je nekaj narobe s sektorji, a je vse odvisno od oznake napake. Napake "stop", ki se končajo z 0A ali 1E ponavadi kažejo na težave z gonilniki za osnovno ploščo ali zunanje naprave. Napake, ki se končajo s 23 ali 24 so napake datotečnega sistema, ki lahko kažejo na okvarjen disk, prav tako tudi napake, katerih oznake se končajo s 77.

ČUDNE NAPAKE

Naj razhroščim?

Na računalniku stalno dobivam "runtime script error", ki zahteva, naj nekaj razhroščim, a ne vem, kaj naj naredim. Ali mi lahko prosim nekako pomagaš?
Sestra Helena

Na to pismo odgovarjam samo zato, ker še nikoli nisem prejel pisma od nune. Ali je to greh? A nič zato - obvestila o napakah v skripti se pojavljajo, kadar se JavaScript neobičajno zaključi. Razlog za to je seveda površno programiranje. Dandanes pa je bolj pogost razlog za takšne napake kakšno orodje za preprečevanje odpiranja reklamnih oken, ki jih skripta poskuša zagnati. Gre za programsko opremo, ki je pogosto del kakšnega zaščitnega programskega paketa ali takšne, ki je integrirana v *Internet Explorer* kot dodatna orodna vrstica. Takšna orodja tako hitro prepredo čijo odpiranje reklamnih oken, da skripta, ki je okno poskusila odpreti, še ne uspe ničesar zapisati v okno. Ko skripta poskusi to narediti, okno več ne obstaja, tako da se skripta obesi.

Enako kot pri dimnem alarmu, ki se vklopi, kakor hitro vklopiš opekač, je najenostavnejša rešitev ta, da ga preprosto izklopiš. V *IE* lahko to narediš s klikom na Tools > Internet Options > jeziček Advanced in označiš možnost "Disable script debugging". Splača se tudi počistiti kljukico pred možnostjo "Display a notification about every script error".

Če si še kdo želi izboljšati možnosti za objavo odgovora, obstaja še nekaj nazivov, ki še vedno ne krasijo moje zbirke: grof, princesa, in nadškof. Gospoda, poročnika in Dartha že imam, tako da se ne mučite.

TRŽNE SILE

3D kartice stanejo!

Danes se sploh ne splača kupiti 8800GTX 768MB, ker je predraga. Čez pol leta bo stala vsaj pol manj, čez leto dni pa še manj. Zakaj bi sploh kupoval čisto nove kartice?
Franci

Za to obstajata dva razloga, ki sta čisto očitna. Prvi je ta, da imajo podjetja fiksne stroške, ki jih morajo pokriti, ko predstavijo nov izdelek. Visoke cene novih izdelkov jim omogočajo zaslužek, tudi če prodaja ni visoka. Ko je zaslužka dovolj in so stroški razvoja poplačani, lahko podjetja znižajo cene in še vedno ustvarjajo dobiček. Drugi razlog pa je ta, da bi bilo precej malo možnosti, da bi se prodala zaloga starejših kartic, če bi imele nove isto ceno.

Nekatere stvari izgubijo na ceni, nekaterim stvarem cena s časom poskoči. Temu pravimo kapitalizem. Če bi rad zbral zasebno vojsko in izvedel državni udar, da bi prosti trg zamenjal z državno kontroliranim fiksiranjem cen, kar izvoli. Se mi pa zdi to malce preveč dela samo zato, da bi dobil poceni grafično kartico.

NAMESTITEV OS

64 bitov ali pa nič

Sistem bi rad nadgradil na Visto. Skrbi pa me, ker so vse različice Viste, ki sem jih našel, označene kot 32-bitne. Windows XP je na voljo v 64-bitni različici za 64-bitne procesorje. Kaj se dogaja z Visto?
Juhi-Bruhi

64-bitne različice Viste so vsekakor na voljo, razen Viste Starter (če bi želel kupiti to različico, bi moral živeti v Darfurju ali kje podobno daleč bogu za hrbtom, da bi jo sploh dobil). Stvar pa je taka: kupiti boš moral 32-bitno različico in potem uporabiti kupon, ki ga boš našel v škatli, da boš lahko za dodatno ceno kupil 64-bitno izvedbo. Lahko pa kupi tudi Visto Ultimate, ki ima 32- in 64-bitno različico v eni škatli. Če že imaš 64-bitni Windows XP, lahko sistem nadgradiš na 64-bitno Visto po lastni izbiri. Če imaš nameščen 32-bitni Windows XP, pa boš moral kupiti 32-bitno nadgradnjo in nato še doplačati za pretvorbo v 64-bitno.

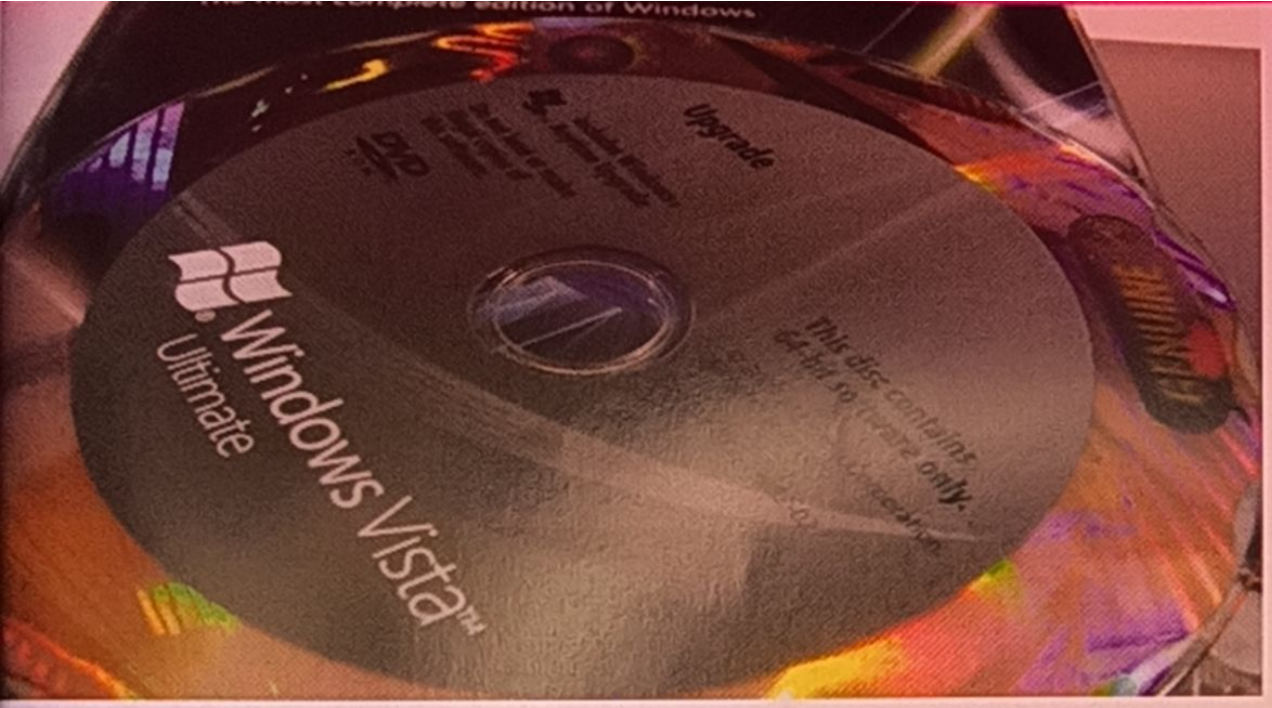
Vprašanje pa je, če se ti sploh splača. Če bi

"NA TO PISMO ODGOVARJAM SAMO ZATO, KER ŠE NIKOLI NISEM PREJEL PISMA OD NUNE. ALI JE TO GREH?"

Brezplačna tehnična pomoč

Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net
PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor



"WINDOWS VISTA STARTER EDITION LAHKO KUPIŠ SAMO ČE ŽIVIŠ V DARFURJU ALI KJE PODOBNO DALEČ BOGU ZA HRBTOM"

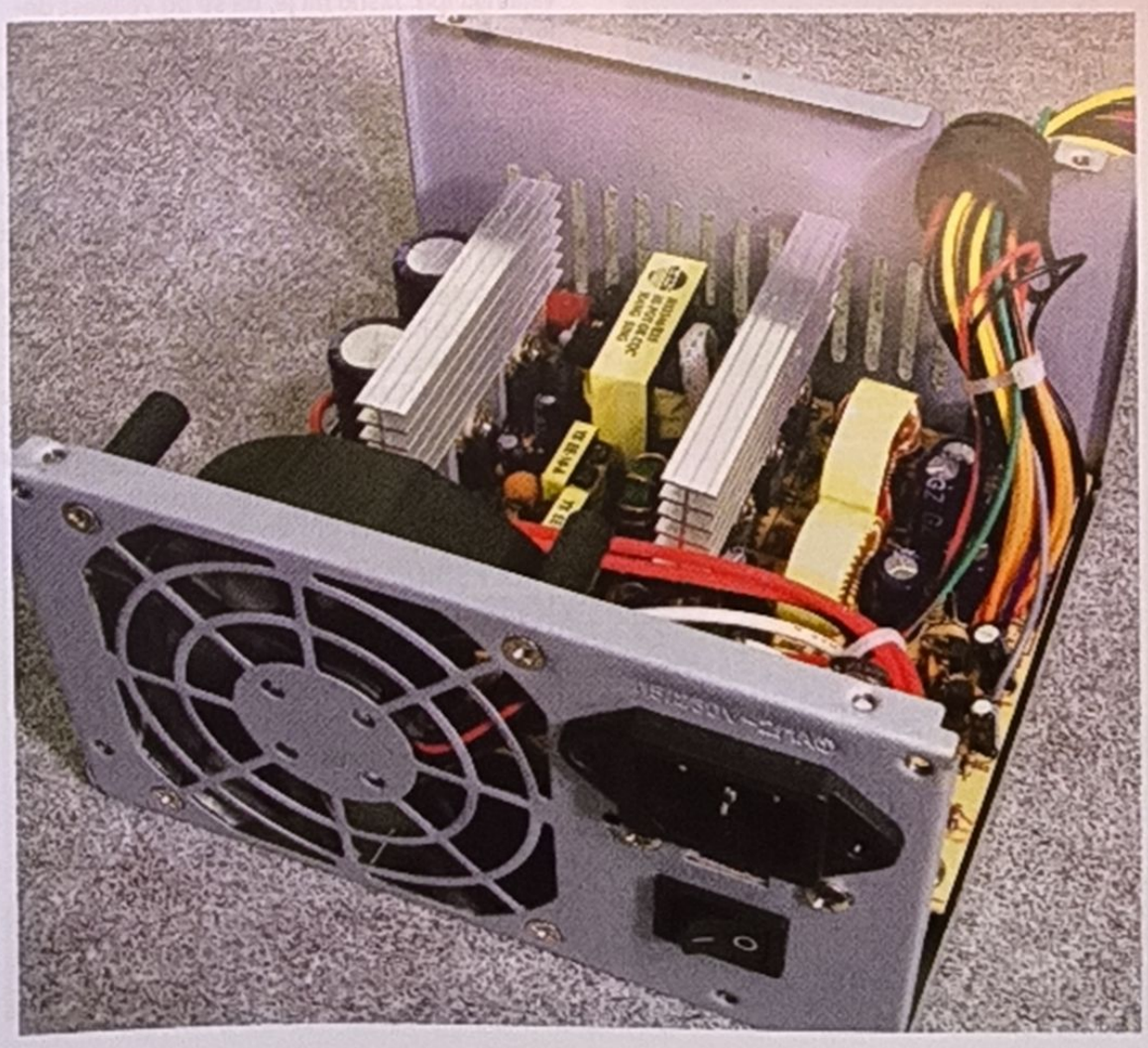
rad uporabljal več kot 4GB pomnilnika, nimaš izbire, ker je to vse, kar 32-bitna Vista sploh podpira. S 64-bitno izvedbo boš deležen tudi nekaj dodatnih varnostnih možnosti. Krasen vonj po vzvišenosti pa bo popolnoma izginil, ko se ti bo rignilo po gnilih jajcih, kakor hitro boš poskušal karkoli namestiti. Vsi 64-bitni gonilniki za Visto morajo biti digitalno podpisani (nimaš možnosti, da bi kliknil na kak gumb "Utihni, saj vem, kaj počnem!"), pa tudi ogromno programov se ne bo hotelo namestiti, ker uporabljajo 16-bitne namestitvene rutine, 64-bitna Vista pa ni združljiva za nazaj s 16-bitno kodo. Izbira 64-bitne Viste, ker imaš 64-bitni procesor se morda zdi logična in estetsko privlačna, a je ravno toliko logična kot to, da nosiš čevlje še na rokah, samo zato, ker imaš dva para čevljev.

Oh, še to: verjetno si opazil, da sem tvoje ime za prikaz spremenil v "Juhi-Bruhi", kot sem v preteklosti že zagrozil. Vsi ostali, zapomnite si naslednje: ne toleriram ničesar l33t, besno radikalnega in pocestnega. Jasno?

NAPAJALNIKI

Zagon ne gre z novim napajalnikom

Pred kratkim sem dal zamenjati napajalnik v računalniku, zdaj pa se mi Windows več ne



FAQ

Kostno omrežje Varno omrežje skozi vaše telo

Kaj je?
Gre za način pošiljanja digitalnih podatkov, kodiranih kot zvočno valovanje, skozi kosti v vašem telesu.

In čemu bi naj to služilo?
Na tak način bi lahko varno prenašali podatke med krmilnikom na vašem zapestju in vsajeni napravi za doziranje zdravil v vašem telesu. Ker se signal prenaša samo z direktnim stikom z vašim okostjem, bi moral biti imun na elektronsko interferenco in prisluškovanje.

Kako deluje?
Signal je kodiran s Frequency Shift Keying. Raziskovalci so odkrili, da bo tak signal potoval skozi skelet s presenetljivo majhnimi izgubami signala in izjemno malo šuma, čeprav bo moral prečkati kar nekaj vrzeli in sklepov.

Ali ni to nekaj podobnega kot tisti "telefoni", ki jih uporabljajo posebne enote?
Znanstveniki so že v preteklosti poskušali pošiljati zvočne signale skozi lobanjo, a je šlo za čisto analogne signale. To je prvič, da so uspeli skozi kostno tkivo poslati digitalni signal.

Pa je to uporabno?
Raziskava ekipe z univerze Rice iz Houstona je bila predstavljena na letošnji konferenci v Firencah, tako da očitno obstaja kar nekaj ljudi, ki jih ta tehnologija zanima.

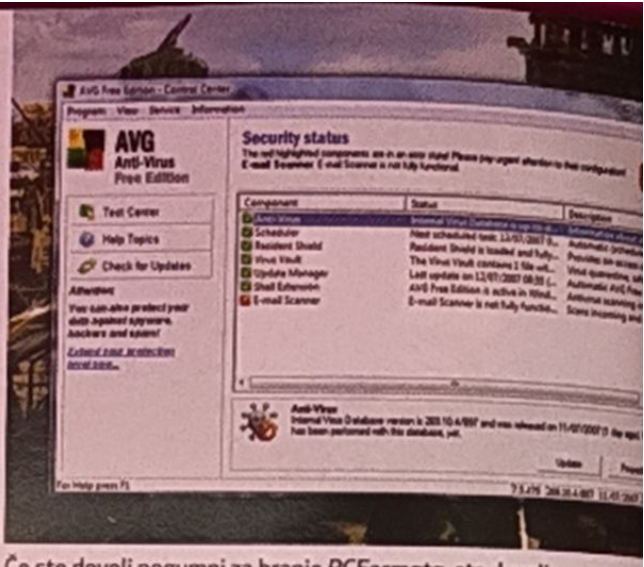
Preberite več:
http://www.media.rice.edu/media/news_releases.asp

Hej, Mraz...

zažene. Rad bi spravil svoje datoteke z diska, ne da bi kaj izgubil, ker so res pomembne. Ali imaš kakšno idejo?
Aljaž

Narediva najprej en korak nazaj: zakaj si sploh zamenjal napajalnik? Ali je stari odpovedal? Če je, je mogoče na poti sesul še osnovno ploščo, v najslabšem primeru pa še procesor in pomnilnik. Ali je novi napajalnik enako močen kot prejšnji ali močnejši? Če si napajalnik zamenjal za manj močnega, obstaja možnost, da ne dovaja dovolj elektrike, da bi se naprave v računalniku sploh zagnale. Tudi če si ga zamenjal za enako močnega, se pogosto zgodi, da cenejši napajalniki odpovejo pri višjih obremenitvah. Tudi če je napajalnik na papirju zelo blizu teoretičnim zahtevam tvojega sistema, mogoče ne bo dovolj. Temu se lahko vsaj začasno izogneš tako, da odklopiš vse nepotrebne naprave, kot so CD-ROM, disketnik, grafična kartica (če imaš grafični čip integriran na osnovni plošči).

Ko sem še enkrat prebral tvoje pismo, se opazil, da si rekel, da "si dal zamenjati napajalnik". Kdo ti ga je zamenjal? Če si za zamenjavo plačal, se ti splača, da to osebo ponovno obiščeš. Po možnosti vzemi s sabo še kakšnega mišičastega prijatelja. Prav tako nisi nič povedal, če se je računalnik zagnal, ko je bil novi napajalnik nameščen in le kasneje odpovedal sodelovanje.



Če ste dovolj pogumni za branje *PCFormata*, ste dovolj pogumni za življenje brez protivirusnega programa.

V najslabšem primeru so ti odpovedali osnovna plošča, pomnilnik in procesor, tako da boš potreboval nov računalnik. Podatke boš še vedno lahko brez težav spravil s starega diska, in sicer tako, da ga kot sekundarni disk namestiš v nov sistem. To je čisto enostavno opravilo, a če si že nekomu plačal za zamenjavo napajalnika (ki je enostavnejša), boš verjetno moral odšteti še nekaj cvenkov za zamenjavo diska. Priporočam ti le, da zadevo tokrat zaupaš nekomu drugemu.

Tipkovnica v pomivalnem stroju? A si nor? Pozabite na mokre krpe - očistite pošteno

1 Svinjak

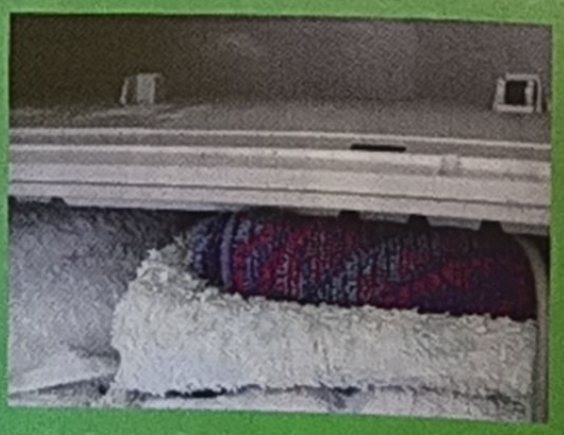
Na tipkovnicah se nabere več umazanije kot na katerikoli drugi napravi. Koža, maščoba, pot, drobtine, mrtvi žužki in kak živ - vse to se skriva pod plastičnim ohišjem. Čiščenje tipkovnice na tradicionalni način, z vatiranimi palčkami in alkoholom, pa je počasno, dolgočasno in ne ravno učinkovito.

2 Poplava

Na srečo in veliko presenečenje pa lahko tipkovnico mirno operete v pomivalnem stroju, ne da bi ji škodili, če le sledite nekaj enostavnim pravilom. Najprej tipkovnico postavite na glavo v zgornji predal pomivalnega stroja. Pred tem ne odstranite tipk.

3 Milo

Nastavite pomivalni stroj na pranje pri najnižji temperaturi, po možnosti brez namakanja (samo spiranje, če je mogoče). Najvišja temperatura je pogosto dovolj visoka, da deformira plastiko, tako da je ne uporabite. Uporabite navadne tablete za pranje posode.



4 In kaj zdaj?

Ko je pranje končano, postavite tipkovnico na glavo v zračen prostor in jo pustite, da se suši en teden. Naj vas ne premami, da bi jo kaj prej priklapljali, procesa pa ne skušajte pospešiti s sušilcem za lase. Lahko jo postavite na okensko polico, a vsekakor ne nekam, kjer bi bilo bolj toplo.

VIDEO

Univerzalni format

Klanjam se tvoji modrosti o vsem tehničnem in te prosim, če bi mi lahko naklonil nekaj minut tvojega dragocenega časa in odgovoril na moje vprašanje, o veliki modrec. Moje vprašanje pa je naslednje: imam cel kup video datotek v najrazličnejših formatih, od DivX prek MKV do XviD. Rad bi jih pretvoril v en skupen format, ki bi ga bilo mogoče enostavno predvajati na različnih napravah in platformah, kot so Xbox 360, Windows, Linux, prenosni predvajalniki ipd. Jasno mi je, da se bo velikost določenih datotek pri pretvorbi za različne platforme spremenila, a to ni problem. Ali poznaš kak splošen format, ki ga lahko uporabim?
Grega

MPEG2 je še najbliže skupnemu standardu za video. To je nativni format za DVD-je. Vse naprave, ki lahko predvajajo DVD-je, bodo lahko predvajale video v tem kodeku. Če pretvoriš datoteke MPEG4 (torej DivX) v MPEG2, pričakuj, da bodo datoteke znatno večje - tudi do desetkrat. Glede na to, da obstajajo programski predvajalniki za DivX za vse kakorkoli popularne operacijske sisteme, pa je tudi ta kodek varna izbira, če jih le nimaš namena predvajati na zelo stari strojni opremi.

PROCESORJI

Kriza s 100% zasedenostjo

Imam kritični problem z računalnikom. Običajno (nekaj časa po zagonu, ki ni vedno isti, a je vedno krajši) moj računalnik dela čisto normalno, le da je veliko počasnejši kot takrat, ko sem ga kupil. Pred nekaj meseci pa se je začelo dogajati nekaj čudnega. Včasih, ko delam s kakšnim programom (s tem mislim KATERIKOLI program, celo explorer.exe), poraba procesorja nenadoma skoči tudi do 100% (oziroma do 50%, glede na to, da imam dvojedrni procesor). Običajno v takšnem primeru problematični proces prekinem v Task

Managerju, čeprav mi je jasno, da to še zdaleč ni najboljši način za vzdrževanje računalnika. Po nekaj sekundah pa začne procesor preobremenjevati kak drug program. Ko ga prekinem, začne isto delati tretji, in tako naprej. Čez čas sem ugotovil, da lahko težavo rešim tako, da pustim program pri miru, ga pomanjšam in nato nastavim prioriteto procesorja na nizko, da ne vpliva na ostale programe, s katerimi delam. Čez čas se odjavim in ponovno prijavim v sistem (ne da bi ponovno zagnal računalnik) in vse deluje normalno. Zdaj pa se te težave vse pogosteje pojavljajo in so nekako povezane s številom aktivnih programov, kar je zelo nadležno. Na internetu nisem našel nobene pametne rešitve, pa tudi ne razloga, zakaj se mi to dogaja, sumim pa, da je krivec pomnilnik, česar pa ne morem preveriti, ker imam notesnik, ki ga ni ravno enostavno razstaviti. Uporabljam pa Windows XP SP2.
Blaž

Kar nekaj stvari je, ki lahko 100% zasedejo procesor, vključno z obsesivnim preverjanjem zasedenosti procesorja v Task Managerju. Seznam je malce predolg in odločno preveč dolgočasen, da bi se mi ga ljubilo pisati, precej dober povzetek pa boš našel na http://kadaitcha.cx/high_cpu.html.

HLAJENJE

Oglušujoč računalnik

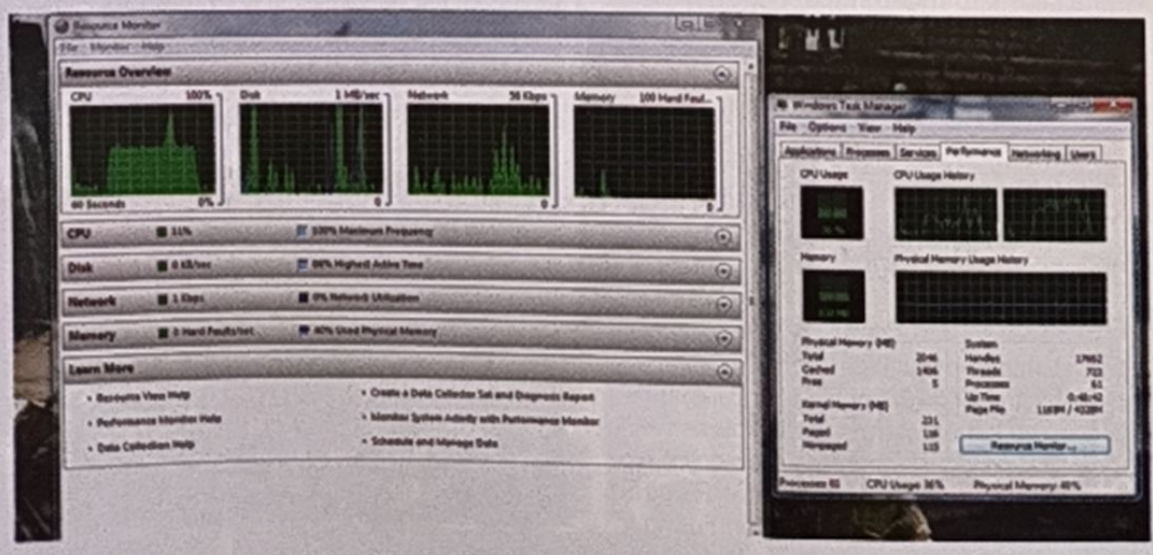
Sem zvest in dolgoleten bralec *PCFormata*. Revijo imam rad zato, ker vedno izvem kaj novega in uporabnega, še posebej všeč pa mi je, ker največ pišete o računalnikih in komponentah zanje ter o tem, kako lahko svoj računalnik najbolje izkoristim. Zato sem se odločil s svojo težavo obrniti na vas. *[A bi se že nehal sliniti, saj sem objavil pismo, preidi že enkrat na stvar! - Gregor]* Imam težavo z računalnikom, pri kateri bi mi najverjetneje lahko pomagali. Pred nekaj meseci mi je odpovedal napajalnik zaradi nestabilnega toka. Kasneje sem kupil novega, ki je bil nekoliko močnejši od prejšnjega. Težava, ki jo imam zdaj, pa je z ventilatorjem na procesorju. Ob zagonu računalnika je ta namreč tako glasen, da lahko samo sklepam, da se vrti pri zanj neprimerni hitrosti. To se pred zamenjavo napajalnika ni dogajalo. Druga težava je ta, da je temperatura procesorja stalno visoka. Pogosto se začne pri 54 stopinjah in samo raste. Ponoči sploh ne morem spati, če je kdo za računalnikom, tako glasen je ventilator.
Amir

Ali je res ventilator na procesorju tisti, ki je glasen, in ne ventilator v napajalniku? Ali je temperatura procesorja višja, kot je bila pred zamenjavo napajalnika ali pa si jo začel spremljati komaj takrat, ko je začel ventilator tuliti? Ogromno ljudi ima namreč zanimiv pristop k reševanju težav z računalnikom. Kakor hitro se jim zdi, da je nekaj narobe, odprejo naključno izbrano orodje in si mislijo: "Joj! To je pa precej visoka številka. Stavim, da je v tem problem."

Za tvojo težavo obstajata dva možna vzroka. Možno je, da je ležaj v ventilatorju poškodovan, zaradi česar je ventilator znatno glasnejši, pa tudi hladi ne več tako učinkovito kot prej. Mogoče je tudi, da se temperatura celotnega sistema dvigne iz kakšnega drugega razloga, zaradi česar osnovna plošča zviša hitrost vrtenja ventilatorja, tako da ta postane glasnejši.

Tebi bom prepustil izbiro, katero možnost boš najprej testiral. Če se ti mudi, preprosto zamenjaj najglasnejši ventilator z novim, tišjim. S tem boš rešil problem, če je bil za hrup odgovoren okvarjen ventilator, ki se je vrtel pri normalnih hitrostih. Lahko pa se odločiš tudi za temeljito (in skrajno previdno!) odstranjevanje vsega prahu iz notranjosti računalnika.

"LJUDJE RADI ODPREJO NAKLJUČNO ORODJE IN SI MISLIJO: JOJ! TO PA JE PRECEJ VISOKA ŠTEVILKA. STAVIM, DA JE V TEM PROBLEM"



Biološka nevarnost

Umivajte si roke

Ime Infostealer.Proxysteal
Vrsta Trojanski konj
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <100
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 15. 6. 2007

Simptomi
Ko se prvič zažene, Infostealer ustvari datoteko, imenovano navapsvc.exe v sistemski mapi Windows in naključno poimenovane datoteke v različnih mapah za začasne datoteke. Ustvari tudi določene ključe v registru:

HKCU\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Windows\Run\ "Run" = "%System%\navapsvc.exe"
HKCU\Software\Microsoft\Command Processor\"AutoRun" = "%System%\ navapsvc.exe"
HKLM\SOFTWARE\Microsoft\ Command Processor\"AutoRun" = "%System%\ navapsvc.exe"

Infostealer nato nastavi proxi strežnik in spremlja določene procese, iz katerih lahko ukrade gesla in jih pošlje na različne naslove nepridipravov. Tarče so spletni brskalniki, e-poštni odjemalci in programi za internetni klepet.

Preventiva
Ne zaganjajte izvršilnih datotek, ki jih ne poznate.

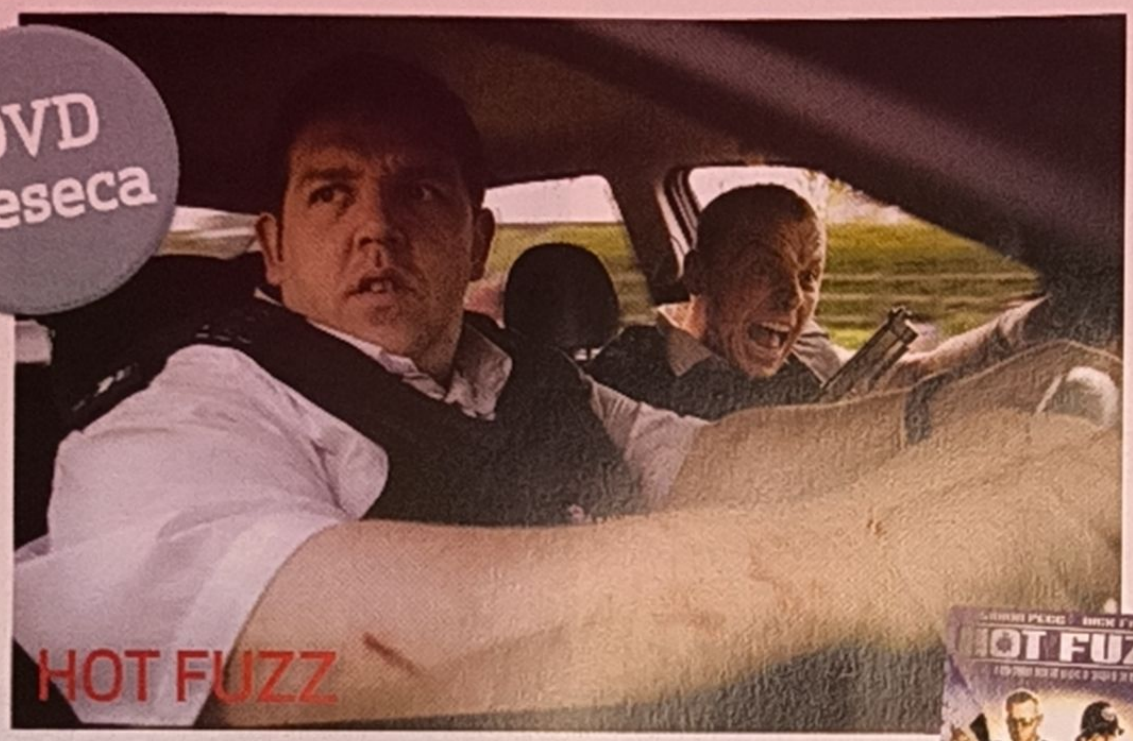
Zdravilo
Zbrišite datoteko navapsvc.exe in ključe v registru, pa se ne bo več zagnal.

Več informacij
http://tinyurl.com/2r9ufv

WWW.NORMAN.SI
NA INTERNETU BREZ SKRBI!

DVDkotiček

DVD meseca



Universal Pictures Video

Ocena
Film
Disk

Naj že na začetku preženemo vse morebitne dvome: nova komedija scenaristično-ga dueta Simona Pegga in Edgarja Whitea ni nič manj zabavna kot njuna parodija na zombijevske grozljivke, *Shaun of the Dead*. Pravzaprav smo šele po njenem ogledu dojeli, kako zanič je večina današnjih komedij, kot vsaka zabavna satira pa ima tudi preprosto zgodbo:

Angel (Simon Pegg) je londonski policaj, ki svoje delo opravlja tako temeljito, da ob njem deluje celotna policija kot oddelek popolnih šarlatanov. Zato ga njegovi nadrejeni premestijo v idilično, podeželsko mestece, kjer zaradi neobstoječega kriminala ne bo mogel izstopati in metati slabe luči na druge. Angela tam seveda ubija dolgčas… dokler s svojim novim partnerjem (Nick Frost) ne naleti na serijo nenavadnih nesreč. Takrat v trenutku pohodi plin in se prelevi v junaka polnokrvnega akcijskega filma - najlažje si ga lahko predstavljate tako, da si zamislite Jane Marple, ki iz žepa potegne arzenal smrtonosnega orožja.

SMOKIN' ACES

Universal Pictures

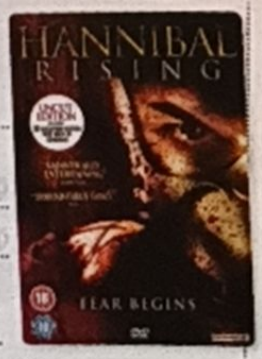
Ocena
Film
Disk

Režiser Joe Carnahan, ki nas je leta 2002 presenetil s temačno kriminalno dramo *Narc*, se tokrat vrača z mešanico hiperkinetične akcije, pretiranega nasilja in črne komedije po vzoru *Pulp Fiction*… in pogrne.

Buddy "Aces" Israel (Jeremy Piven) se skriva pred mafijo, ki je na njegovo glavo razpisala nagrado milijon dolarjev. Vest o bajni vsoti kmalu privabi najboljše poklicne grloreze, med katerimi so zloglasni bratje Tremor (Chris Pine, Kevin Durand, Maury Sterling), teroristi, ki jih ni strah ubijati pred več tisoč pričami sredi belega dne; Georgia (pop pevka Alica Keys) in njeno dekle Sharice (Taraji P. Henson), ki uporabljata bolj prefinjene metode spravljanja na oni svet; in nevarni Lazlo Soot (Tommy Flanagan), čigar obraza ni videl še nihče, saj je poleg domiselnih tehnik mučenja specializiran tudi v umetnosti mask. Proti tej menažeriji zla se morata postaviti agenta FBI (Ray Liotta in Ryan Reynolds), ki se sploh ne zavedata, kako hitro in kako strmo bodo šle stvari samo še navzdol…

HANNIBAL RISING

Momentum Pictures Home Ent

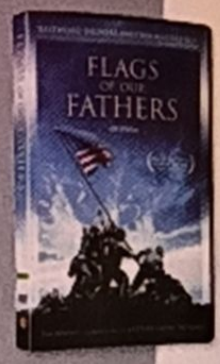


Ocena
Film
Disk

Enkrat se je moralo zgoditi: Hannibal Lecter je pojedel samega sebe in nam vzel vsak apetit po tem, da bi nas še kdaj fasciniral s svojo nevarno enigmatičnostjo in inteligenco. *Hannibal Rising* skuša namreč razložiti, kako je naš najljubši kanibal in serijski morilec postal pošast - s tem ko mu na silo prilepi osebno preteklost, pa ga za zmeraj oropa njegove hipnotične moči.

Dolgo preden je srečal Clarice, je Hannibal živel srečno otroštvo v litvanskem dvorcu, dokler ga ni prekinila vojna, v kateri je tolpa nacističnih simpatizerjev brutalno umorila in pojedla njegovo mlajšo sestro. Po pobegu iz ruske sirotišnice uspe Hannibalu zbežati v Francijo, kjer najde zatočišče pri svoji lepi teti (Gong Li), kmalu zatem pa se odpravi na svoj prvi morilski pohod, v katerem poišče morilce svoje sestre in iz njih naredi kebab. *Hannibal Rising* bi moral pravzaprav nositi naslov *Hannibal Falling*.

FLAGS OF OUR FATHERS

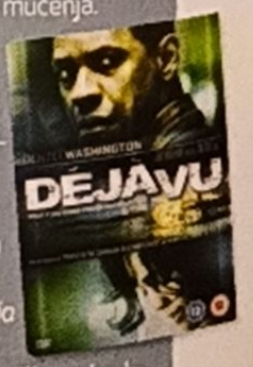


Clint Eastwood je najbrž edini režiser, ki se lahko izmaže z vojno dramo, ki deluje kot slavospev vojnim veteranom, istočasno pa raztrga tradicionalne predstave o junaštvu. *Flags of Our Fathers* prikaže pretresljivo življenjsko zgodbo vojakov, ki so med bitko na otoku Iwo Jima na vulkanski gori Suribači izobesili ameriško zastavo. Fotografija njihovega dejanja je obšla ves svet in kot simbol neizmernega poguma in žrtvovanja dvignila ameriško bojno moralo, marince na sliki (Ryan Phillipe, Jesse Bradford in Adam Beach) pa spremenila v instant junake, ki jih je ameriška vlada takoj po vrnitvi na domača tla izkoristila za zagon vojnega propagandnega stroja. Trojica preživelih vojakov s fotografije se je prisiljena spopasti s prepadom med realnostjo, ki jo je slikala ameriška vlada, in fotografijo, ki je imela povsem drugačno ozadje…

MUSIC AND LYRICS

Simpatična romantična komedija *Music and Lyrics* se prične z zabavnim videospotom, v katerem spoznamo Alexa Fletcherja (Hugh Grant), polovico izjemno uspešnega benda Pop! iz osemdesetih let. Alex živi na lovorikah stare slave, preživlja pa se z nastopi v lunaparkih in na obletnicah matur. Ko ga priljubljena pop diva Cora (Haley Bennett v vlogi Britney Spears) zaprosi, da ji napiše skladbo za novi album, se mu ponudi priložnost življenja. Problem je le v tem, da mu manjka pisec besedila, na srečo pa pokaže izjemen dar za liriko in rimanje njegova nova hišna pomočnica Sophie (Drew Barrymore)… Barrymore in Grant resda nista Tracy in Hepburne, premoreta pa dovolj kemije, da si med ogledom *Music and Lyrics* ne boste rabili odgrizniti roke, tudi če se vam zdijo romantične komedije najhujša oblika mučenja.

DEJA VU



Producent Jerry Bruckheimer in režiser Tony Scott morda res ne vesta, kaj je umetnost, vesta pa dobro, kaj jima je všeč in na kaj padajo studiji in občinstvo, zato bosta ostala v filmskem poslu do svojih zadnjih dni. *Deja Vu*, akcijska kriminalka, začinjena s ščepcem znanstvene fantastike, se prične z eksplozijo bombe na krovu trajekta v New Orleansu. Nesrečo preiskuje detektiv Doug Carlin (Denzel Washington), ki je pri svojem delu tako pronicljiv in natančen, da ga posebni agent FBI (Val Kilmer) povabi k sodelovanju v svoji protiteroristični ekipi. Ta pa je razvila posebno nadzorno napravo, ki jim omogoča vpogled štiri dni in šest ur v preteklost (ne, resno)… *Deja Vu* je po logični plati preprosto preveč neumen, da bi ga lahko jemali resno, hkrati pa preveč resen, da bi lahko bil še zabaven.

PCFormat®

Naslednjič SEGA Rally

Plus
Supertest trdih diskov
Medieval II: Kingdoms
Primerjava igralnih ploščkov
1800MHz DDR3
Intervju: Sir Clive Sinclair

Naprodaj 1. oktobra

Vsebina revije se lahko še spremeni.

Kolumna

6Pack Čukurja (agenta 006)

Miška - ptička

Saj se res več ne čudim današnji tehnologiji. PCF-jevci me zalagajo z novimi izumi, tako da sem res postal Bobi Digital. Nikoli ne bi vedel , da obstaja na primer miška, ki jo lahko držiš v zraku, oziroma ti z njo ni treba drseti po mizi. Ja, držiš jo v roki kot daljinca in čekiraš mail. Čuje se super frajersko, ne? Ja, sam če nisi frajer, pol ti res ne bo šlo tako lahko od rok.

Takoj sem odpakiral in vklopil (priklop je bil zelo enostaven, tako kot baje vse Logitechove stvari) in začel mahati po sobi z desno roko. Kmalu sem miško držal z obema rokama in globoko dihal. Ikonice so se mi naenkrat zdele zelo, zelo male, in ko sem kakšno zadel, sem se res počutil kot zmagovalec. Ne vem, se mi že roke tako tresejo ali imam tako slabe živce, kajti miško sem kmalu odložil na staro, dobro, umazano podlogo! V starem dobrem položaju je delala res super. To dvigovanje in spreminjanje miške v ptička je res nepotrebno! Kdo to uporablja? Ej če kdo ve, naj javi na našo firmo! *[Meni odlično služi na predstavitvah. Ej, Bobi, a dobim nagrado? :) - Aljošaj* Naši dečki so se baje lepo poigrali z enim izmed sodelavcev, ko so mu izza hrbta pritiskali na njegov monitor in po računalniku brskali namesto njega.

Kakorkoli, stvar se mi ne zdi kaj preveč uporabna, jaz sem bolj za stvari, ki so na tleh. Čeprav se rad peljem z letalom, iz njega skočil ne bi nikoli. Rad imam tudi ekstremne športe, vendar ne presežem meje 5m v višino in 5m v globino! Ja, Bobi je bolj asfaltni tip.

Se spomnim, ko sem si kupil svojega prvega laptopeka, sem mislil da miške res ne bom uporabljal več. Siguren sem bil, da bo ploščica na računalniku, ki ne vem kako se ji reče, dovolj zame. Yeah, right! Takoj sem si šel nabavit staro dobro miško! Človek se enostavno navadi na nekatere stvari, in seveda da bi se na to letečo miško oziroma ptičko tudi dalo. Za mene je bil že preskok s stare miške na novo dovolj. Res dolgo sem imel miško stare generacije, tisto s kuglico, mislim. In ko je crknila, mi je prijatelj Luško kupil za darilo neko novo, supertehnikal miško. Tako hitro dela, da sem že pri njej rabil dosti časa, da sem se navadil. Ko se premika se celo sveti! Pa naj se sveti, samo da ne leti!
He, he...

Miško Logitech Air MX je posodilo podjetje IziSHOP (www.izishop.net).

BRANI ALI UNIČI

TRANSFORMERS
THE GAME

Dirkajte, letite, borite se in streljajte s celo vojsko TRANSFORMERJEV

Moč takojšnje PREOBRAZBE

Popolnoma INTERAKTIVNA in uničljiva okolja

Igrajte zgodbo poletnega filmskega hita in pojdite še korak dlje ter vodite epsko bitko med Autoboti in Decepticoni. Izbira strani je šele začetek.

12+ www.pegi.info

PlayStation. PLAYSTATION 3 PSP PlayStation Portable XBOX 360. Wii NINTENDO DS. PC DVD

ACTIVISION. activision.com

Licensed by:

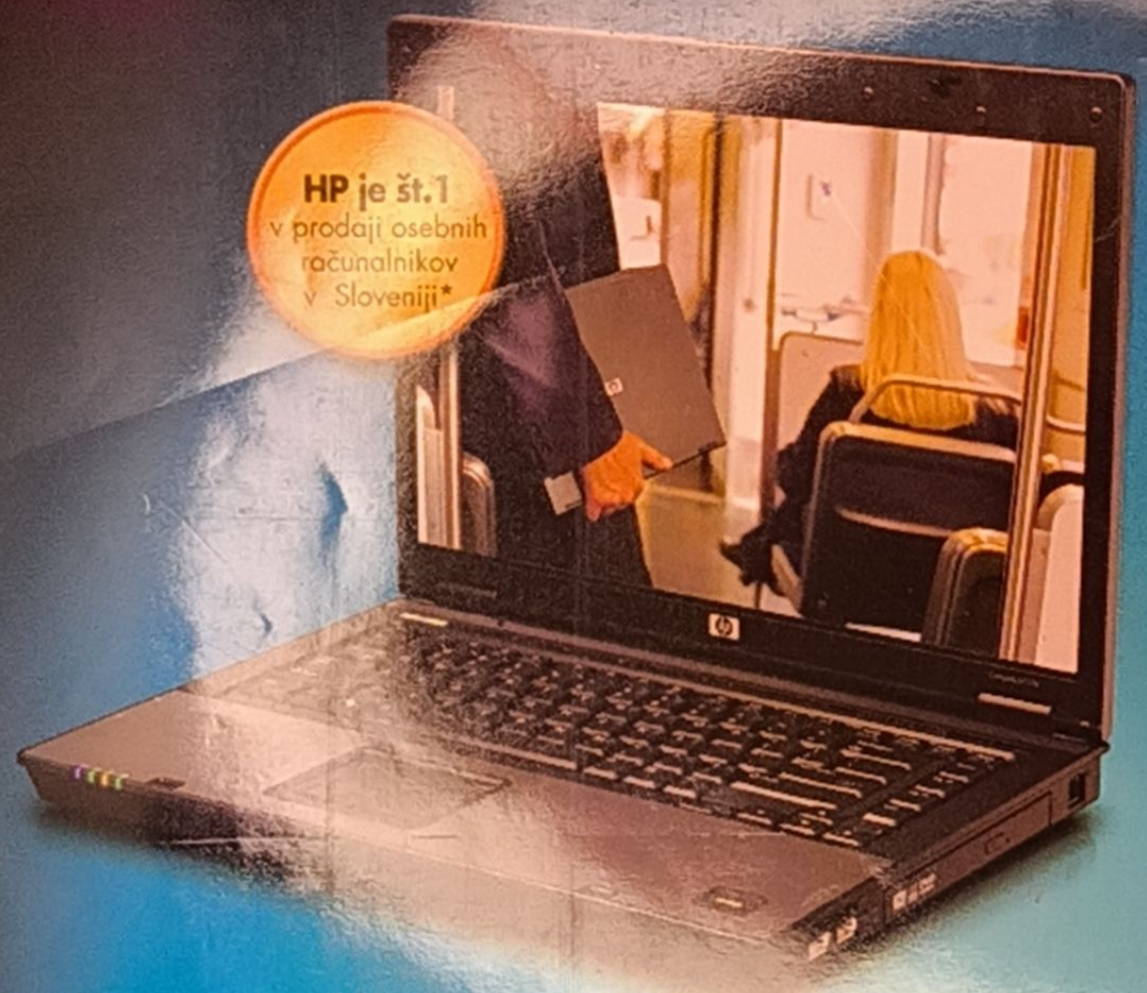
HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. DreamWorks and the DreamWorks logo are trademarks of DreamWorks. TM © 2007 DreamWorks. All Rights Reserved. Paramount and the Paramount logo are trademarks of Paramount. TM © 2007 Paramount. All Rights Reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" "PLAYSTATION" "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® — Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

HP priporoča Windows Vista® Business

VSI GA IMAJO.
ZAKAJ GA NE BI IMELI ŠE VI?

intel Core™2 Duo inside™

Dual-core. Do more.



Prenosni računalnik HP COMPAQ 6710b

Priporočena cena** (z DDV):
1.082,00 €

- **Procesor Intel® Core™2 Duo 7100 (1,8 GHz)**
  Intel® PRO/Wireless LAN 802.11 a/b/g
- **Originalni Windows Vista® Business SLO**
- **Microsoft® Office 2007 Ready**
- Pomnilnik 1 GB DDR2 667 MHz (1 slot prost)
- Trdi disk 120 GB SATA 5400 rpm
- Dvoslojni DVD+/-RW pogon
- Zaslon 15,4" TFT WXGA 1280 x 800
- Garancija: 1 leto

Prenosni računalnik HP COMPAQ 8510p

Priporočena cena** (z DDV):
1.874,00 €

- **Procesor Intel® Core™2 Duo T7700 (2,4 GHz)**
  Intel® PRO/Wireless LAN 802.11 a/b/g/n
- **Originalni Windows Vista® Business SLO**
- **Microsoft® Office 2007 Ready**
- Pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz
- Trdi disk 160 GB SATA 5400 rpm
- Dvoslojni pogon DVD+/-RW
- Zaslon 15.4" TFT WSXGA+ WVA 1680 x 1050
- Grafična kartica ATI Mobility Radeon X2600 z 256 MB lastnega pomnilnika
- Garancija: 3 leta

Prenosna delovna postaja HP COMPAQ 8710w

Priporočena cena** (z DDV):
2.498,00 €

- **Procesor Intel® Core™2 Duo T7700 (2,4 GHz, 4 MB L2 cache, 800 MHz FSB)**
  Intel® PRO/Wireless LAN 802.11 a/b/g/n
- **Originalni Windows Vista® Business SLO**
- **Microsoft® Office 2007 Ready**
- Pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz (en prosti slot)
- Trdi disk 120 GB SATA 7200 rpm
- Dvoslojni pogon DVD+/-RW
- Zaslon 17" TFT WUXGA WVA 1920 x 1200
- Grafična kartica NVIDIA Quadro FX 1600M s 512 MB lastnega pomnilnika
- Garancija: 3 leta

www.hp.com/si/pametneresitve
www.hp.com/si/partnerji

DISS AVTERA

* Po podatkih IDC Q2 2007

**Ta oglas ni namenjen ponujanju ali zbiranju ponudb za oglaševano blago, temveč le osnovni informaciji morebitnim interesentom. Vse navedene cene so le priporočene maloprodajne cene proizvajalca. Družba Hewlett-Packard d.o.o. ni ne distributer ne proizvajalec blaga iz oglasa. Vse proizvode prodajajo distributerji in prodajalci, zato se lahko dejanske prodajne cene razlikujejo od priporočenih maloprodajnih cen. Za konkretno ceno se prosimo v vsakem posamičnem primeru obrnite na svojega distributerja ali prodajalca. Priporočena maloprodajna cena ne pomeni fiksirane prodajne cene ter ne predstavlja najnižje prodajne cene na trgu.

© 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Vse pravice pridržane. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside so blagovne znamke ali registrirane znamke v lasti družbe Intel ali z njo povezanih družb v ZDA in ostalih državah. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali z njo povezanih družb v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard d. o .o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

hp invent